2

Praktisch, spielend und kreativ Medienkompetenz erlangen – von medien+bildung.com



Medienpraktische Beispiele

(von medien+bildung.com)

Viele Fragen

So könnte, noch ehe der Tag richtig begonnen hat, eine plakative Momentaufnahme aus unserer schrill-bunten, dominanten, neuen Medienwelt aussehen:

Sieben Uhr morgens: Aus dem Kinderzimmer dröhnt Musik als allmorgendlicher Radioweckruf, der Jüngste klettert in seinem Bob-der-Baumeister-Schlafanzug aus dem Bett. In der Küche flimmert das TV-Frühstücksprogramm. Papa liest die Tageszeitung. Mama telefoniert mit der Nachbarin, um den Kinobesuch am Abend zu organisieren. Die Schwester ist nicht ansprechbar. Zwei Knöpfe des mp3-players im Ohr und schnelle Fingerbewegungen auf dem Handy signalisieren, dass sie sich in einer anderen Welt befindet. Der Bruder fehlt noch ganz am Frühstückstisch. „Bitte, bitte, nur noch ein paar Minuten!“ Er kann sich nicht von Spielkonsole und Computer-Chat trennen.

Medienvielfalt, alltägliche Wirklichkeit schon für viele der Kleinsten, und nun auch noch ein Bestandteil der Bildungs- und Erziehungsarbeit in der Kindertagesstätte? Als pädagogische Fachkräfte und Eltern stellen Sie sich sicher diese Fragen: Brauchen Kinder Medien? Welche? Warum sollten sie schon in der frühkindlichen Förderung einen festen Platz in der Kita haben? Wenn Sie auf diese Fragen eine für Ihr Erziehungs- und Bildungskonzept stimmige Antwort gefunden haben, drängen sich bereits die nächsten auf. Wie kann Medienbildung – Medienkompetenzförderung aussehen? Wie verbinden wir dies mit der Fülle der übrigen Bildungs- und Erziehungsbereiche in unseren Einrichtungen? Wie gelingt es uns, die Eltern, unsere Partner in der Erziehung, einzubinden? Und nicht zuletzt, wie sieht das alles ganz praktisch aus, was brauche ich, wie viel Zeit muss ich zusätzlich investieren?



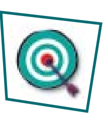
Aus der Praxis, mit der Praxis, für die Praxis

So ließe sich der methodische Ansatz des mec-Projektpartners medien+bildung.com – Lernwerkstatt Rheinland-Pfalz kurz und knapp umreißen. Finanziell und konzeptionell unterstützt von der rheinland-pfälzischen Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) (weitere Informationen siehe „Erlebniswelt Medien“, Teil 5, Service) sind wir spezialisiert auf medienpraktische Projekte für Radio, Fernsehen und Multimedia (Foto, PC und Internet). Durch langfristige Partnerschaften mit Kitas, Schulen, Einrichtungen der Jugend- und Erwachsenenbildung, Fachhochschulen und Universitäten entwickeln wir an Ihrer täglichen Praxis orientierte, maßgeschneiderte Angebote für Menschen jeden Alters: Unsere Teilnehmer/innen lernen Medien in ihrer Vielfalt zu verstehen, selbst zu gestalten und kritisch zu hinterfragen. Medien sind heute fester Bestandteil der kulturellen Ressourcen. Daher ist es wichtig, Ihnen mit Hilfe medienpraktischer Arbeit ein Instrumentarium an die Hand zu geben, um diese Ressourcen selbstbestimmt, eigenständig zu nutzen und nicht davon ausgeschlossen zu sein.

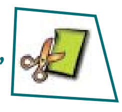
- **Wie dies ganz konkret, spielerisch und kreativ geschieht,**



- **welche Projekte wann und warum für Sie geeignet sein könnten,**



- **welche Materialien Sie brauchen,**



- **wie Sie Pannen vermeiden können,**



- **wo Sie weitere Informationen erhalten,**



stellen wir Ihnen im medienpraktischen Teil der „Erlebniswelt Medien“ vor.

Kurz & knapp: ein Ausflug in die Fachbegriffe

Medienpädagogik, Medienerziehung, Medienkompetenz, Medienkritik, Medienerfahrung, Medienbildung und nicht zuletzt Fachidiome wie Media Education oder Media Literacy, eine Vielzahl manchmal verwirrender und immer von einander abgrenzbarer Begriffe gilt es ebenso anzusprechen, wie die Vielzahl möglicher medienpraktischer, pädagogischer Einsatzbereiche. Wir bieten Ihnen spannende Projekte zur Erprobung an, wir verweisen auf weiterführende Literatur zur Auffrischung Ihres Fachwissens, und regen zum kollegialen Austausch und zu ergänzender Fortbildung an.

Kinder lieben Medien, Kinder nutzen Medien, Kinder brauchen Medien

Natürlich könnten Kinder ohne Medien aufwachsen, doch was wäre die Konsequenz? Ungefilterte Medienflut stürzt auf sie ein, sie werden in ihrer mündigen Teilhabe (Partizipation) an unserer Informationsgesellschaft nachhaltig eingeschränkt. Publikationen von Medienpädagogen, wie die der Professoren Dieter Baacke, Stefan Aufenanger und vieler weiterer beschäftigen sich intensiv mit den Aspekten der Förderung von Medienkompetenz als einem Aufgabenbereich der Medienpädagogik. Aufgeteilt in Bereiche wie Medienkritik, Medienkunde, Mediengestaltung und Mediennutzung hat sie zum Ziel, „die neuen Möglichkeiten der Informationsverarbeitung auch nutzen zu können“.[39] Stefan Aufenanger[40] erweitert die Bereiche Baackes um zusätzliche pädagogische Dimensionen. Ergänzt man den Diskurs um den Ansatz von Prof. Dr. Dieter Spanhel, erhält man einen sehr weitgefassten Begriff von Medienbildung, der auch die Verantwortlichkeit der Erwachsenen in den Blick nimmt:

„[...] Medienbildung ist ein Prozess, in dem der Heranwachsende und der Erwachsene sein ganzes Leben hindurch eine kritische Distanz

[39] Dieter Baacke: Medienpädagogik, Tübingen 1997, S. 98.
[40] Vgl u. a. Stefan Aufenanger: Medienkompetenz im digitalen Zeitalter. In: Uwe Beck u. a. (Hrsg.): Tagungsband edut@in 2000. Karlsruhe 2001, S. 15–21.

zu den Medien und ihren Weiterentwicklungen aufbaut und eine Verantwortungshaltung gegenüber den Medien und im Umgang mit ihnen einnimmt. In diesem Kontext wird dann Medienkompetenz zusammen mit anderen Kompetenzen (z. B. Sozial-, Fach- oder Selbstkompetenz) zu einer wesentlichen Voraussetzung für Persönlichkeitsbildung. Wesentlich deshalb, weil ohne Medienkompetenz überhaupt keine Bildung möglich ist, weil alle Bildung auf dem repräsentationalen Denken, also auf dem Zeichengebrauch beruht. In diesem Sinne müsste Medienbildung als Teil der Allgemeinbildung gesehen werden."[41]

Somit wäre Medienpädagogik mit ihrem Teilbereich Medienkompetenzförderung ein Teilaspekt der Medienbildung. Der internationale Begriff Media Literacy (Medienkompetenz) definiert sich dann als die Erweiterung von Lese- und Schreibkompetenz sowie Literalität (literacy) auf die Fähigkeit, Kommunikation im Allgemeinen und Medien insbesondere zu verstehen, zu hinterfragen, zu bewerten und technisch zu nutzen.[42]

Aktive Medienarbeit – mehr als nur Fernsehen, PC & Co in der Kita

Hier setzen die Bildungs- und Erziehungsempfehlungen für Kindertagesstätten in Rheinland-Pfalz[43] an. Sie empfehlen das kreative, praktische Arbeiten mit Medien als eigenständigen Bildungsbereich einer zukunfts- und qualitätsorientierten Kita. Eigenständig, aber nicht zwingend zusätzlich. Mit medienpraktischen Projekten können Sie eine Vielzahl Ihrer anspruchsvollen Aufgaben umsetzen. Handlungsorientiert befähigen Sie so in einem dauerhaften Prozess die Kinder, das Lernen zu lernen, nicht im Sinne schulischen Lernens, sondern durch angemessene, kindliche Aneignungsformen.

Medienwelten sind inszeniert: Aktive Medienarbeit fördert den Durchblick

Schon die Kleinsten können vom Bilderbuch bis zum Computer selbstbestimmt ihre Erfahrungen mit der medialen Welt machen, sie geschlechtsspezifisch und individuell ausweiten, und mit Ihrer Unterstützung als Fachkraft und Moderator/in verarbeiten.[44] Durch medienpraktische Teamarbeit, gemeinsame kindgerechte Projektplanung, die darin eingebundenen Aktionen, wie Aufstellen von Regeln, Entscheiden und Begründen, erweitern Sie kognitive und soziale Kompetenzen, Zeitbegriff, Sprachbewusstsein, Wortschatz, Erzählkompetenz und die kreativen Ausdrucksmöglichkeiten der Kinder.[45]

Unter dem Aspekt der Chancengleichheit kommt Ihnen in den Kitas eine besondere Rolle zu. Erzieher/innen können den so genannten „digital divide", die digitale Bildungskluft zwischen „bildungsfernen" und „bildungsnahen" Familien, ausgleichen bzw. verringern. Alle Kinder Ihrer Einrichtung erfahren durch Ihre produktorientierte Medienarbeit altersgerechte Medienbildung, unabhängig vom eigenen sozialen Status und ihren individuellen Zugangschancen zu den unterschiedlichen Medien. Gemeinsam können die Kinder ihren persönlichen Erfahrungsraum erweitern und bereichern.

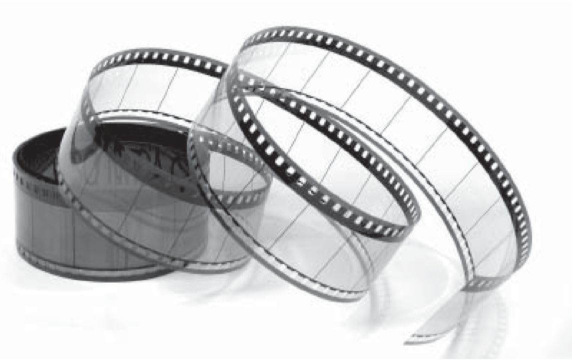
[41] Vgl. Medienpädagogik und Medienkultur – Das Portal zur Medienbildung: http://www.mediaculture-online.de (letzter Zugriff am 03.06.2009).
[42] Stefan Aufenanger: Erfolge und Probleme. Blick über den Tellerrand: „Media-Literacy"-Förderung in Europa. In: Funkkorrespondenz, 56. Jahrgang, Bd. 18, Bonn: 2008, Seite 18–20.
[43] Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend Rheinland-Pfalz (Hrsg.): Bildungs- und Erziehungsempfehlungen für Kindertagesstätten in Rheinland-Pfalz. Weinheim / Basel: 2004, S. 64 ff.
[44] Stichwort Querschnittsaufgabe Resilienz: Man beschäftigt sich mit der zentralen Frage, was diese Kinder „stark" – widerstandsfähig – macht und über welche entscheidenden Ressourcen sie verfügen, dass sie im Vergleich zu anderen Kindern schwerwiegende Lebensbelastungen erfolgreich bewältigen können.
[45] Karin Jampert u. a. (Hrsg.): Kindersprache stärken! Wie viel Sprache steckt in Musik und Medienarbeit, Heft 2a, Deutsches Jugendinstitut, Weimar / Berlin: 2009.



Medien und Mediennutzung – aktive kleine Produzenten statt passiver Konsumenten

Breit angelegte, langjährige Feldstudien des Internationalen Zentralinstitutes für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) oder des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (z. B. KIM-Studie 2008) geben fundiert Auskunft über die aktuelle Rolle der Medien im kindlichen Alltag und thematisieren Chancen und Risiken. Sie versachlichen an vielen Stellen beängstigende, von den Medien selbst überbewertete Experimentalstudien, die sich oft zu sehr allein auf das Thema Gewalt und nicht auf Persönlichkeitsmerkmale beziehen. Selbstverständlich ersetzt intensive Mediennutzung keine Konzepte zu Sprachförderung. Eine positive Sprachentwicklung findet im Alter zwischen zwei und fünf Jahren vor allem dann statt, wenn der Dialog mit den Erziehenden, mit Ihnen, fester Bestandteil der Mediennutzung ist und die Qualität des Programms und der Entwicklungsstand des Kindes miteinander übereinstimmen. Und: Trotz Faszination der Medien spielen und bewegen sich Kinder gerne auch draußen im Freien oder wenden sich anderen (nicht medialen) Angeboten Ihrer Kita zu.

Dass sich mit praktischer Medienarbeit die Themen (fast) aller Bildungsbereiche bearbeiten lassen, erschließt sich Ihnen als Experte bzw. Expertin aus unserer nachfolgenden „Rezeptsammlung“. Wir möchten Ihnen und Ihren Kindern mit kleinen und größeren (zeitintensiveren) Kostproben Appetit darauf machen, sich mit allen Sinnen auf eine spannende Expedition durch die bunte, kreative Vielfalt der Medienwelt zu begeben. Wir möchten Sie noch intensiver sensibilisieren für die Medienthemen der Kinder und zur aktiven, kritischen Bearbeitung statt zu bewahrpädagogischen Verboten anregen. Und nicht zuletzt möchten wir Ihnen den Spaß an aktiver Medienarbeit vermitteln, den wir und unser Autor/innenteam in unserer langjährigen Praxis in der Umsetzung erfahren haben.



1 | Wenn die Bilder laufen lernen – Video und Foto in der praktischen Medienarbeit

Fernsehen, Kino, Videos und DVDs gehören zum kindlichen Alltag. Nach dem Buch nimmt dabei das Fernsehen bei Kindergarten- und Grundschulkindern als so genanntes „Leitmedium“ die wichtigste Rolle ein. Aus Ihrer Praxis kennen Sie eine Fülle neugieriger Fragen: Wie kommt die Geschichte in den Fernsehapparat? Wie wird ein Film gemacht? Was passiert in einer Kamera? Wie bewegen sich Zeichentrickfiguren eigentlich? Wir stellen Ihnen fantasievolle medienpädagogische Arbeitstechniken mit der Videokamera und dem Fotoapparat vor, mit denen Sie gemeinsam mit den Kindern experimentell und handlungsorientiert Antworten auf diese Fragen finden können.

Gebannt verfolgen schon die Kleinen, wenn sich nach dem Basteln eines **Daumenkinos**[46] oder eines Wendebildes **(Traumatrops)** die

[46] Ausführliche Bastelvorlagen zum Daumenkino finden Sie in der Beilage: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): Die Trickboxx – Ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007. Seite 17 ff. Siehe „Erlebniswelt Medien“, Teil 6. Die Broschüre steht auch zum Download auf der Internetseite http://www.mec-rlp.de zur Verfügung. Die Neuauflage des Leitfadens erfolgte in der Zusammenarbeit mit medien+bildung.com.

Motive in Bewegung setzen. Schon ist der erste „Film“ sozusagen im „Handbetrieb“ entstanden, erste Tricks zur Bildproduktion werden im wahrsten Sinne des Wortes begriffen. Das Kind lernt etwas über die Trägheit der Sinnesorgane und des Gehirns bei der Bildverarbeitung (optische Illusion). Es erfasst, dass durch kleine Positionsveränderungen in den einzelnen Bildern des Daumenkinos fast fließende Bewegungen der Figuren oder Gegenstände entstehen. Es staunt über die Erkenntnis, dass es sich aus starren Einzelbildern eine eigene, bewegte Welt schaffen kann.

Auf diesem Weg steigen Sie spielerisch in die Trickfilmarbeit in Eigenregie oder mit Hilfe einer Trickboxx ein. Eine detaillierte Beschreibung zu diesen Techniken finden Sie in „Erlebniswelt Medien“ Teil 2, 1b | Trickfilme in Eigenregie. Doch zuerst laden wir Sie ein, eine „moderne“, digitalisierte Form des Daumenkinos kennen zu lernen.



Teamarbeit: ein Trickfilm entsteht

1a | Daumenkino digital – mit dem „Movie Maker“ zum bewegten Bild

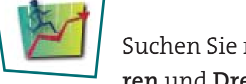


Der Trick des digitalen Daumenkinos funktioniert ebenfalls mit Fotos, die Sie mit einem Videoschnittprogramm bearbeiten. Die Kinder lernen so weitere Komponenten des Filmemachens kennen. Mit wenigen technischen Vorkenntnissen produzieren Sie mit Ihrer Projektgruppe Ihren ersten Trickfilm. Schon die kleinste Trickfilmsequenz erfordert Absprachen über Inhalt und Ablauf sowie das Festlegen und Einhalten von Regeln. (Mehrwert der Medienarbeit: Erwerb von Sozial- und Sprachkompetenz durch Teamarbeit). Delegieren Sie in der Gruppenarbeit Aufgaben und integrieren Sie so medienungeübte Kinder ins Team.



Sie benötigen:

- eine preiswerte digitale Fotokamera, ein Stativ,
- einen Computer mit einem Videoschnittprogramm, ggf. zusätzlich einen Lautsprecher und ein Mikrofon,
- ein Datenkabel, um Bilder auf den Rechner zu übertragen oder ein Speicherkartenlesegerät,
- ausreichend Licht (Lampe), einen Tisch als Bühne, Material für den „Bühnenbau“ und den Hintergrund,
- Figuren, die stehen (oder liegen) können, z. B. aus Knete. Sie können jede Art von Figur für den Film animieren. Richten Sie sich nach dem Entwicklungsstand der Kinder. Je jünger, umso einfacher sollten Figuren und Bewegung sein.



Suchen Sie mit den Kindern **Figuren** und **Drehort** aus. Gemeinsam bauen Sie Stativ und Digitalkamera auf. Ein guter Einstieg ist das Arbeiten mit einer einzigen Figur, die sich bewegt. Das können ein Teddy sein, Buchstaben, die sich zu einem Satz zusammensetzen, oder ein Auto, das im Kreis fährt. Sie beginnen mit dem **Startbild** und bewegen die Figur in kleinen Schritten weiter. Nach jeder Bewegung wird immer aus der gleichen Position ein Einzelfoto gemacht.



Achtung! Bereits bei einfachen Animationen erfahren die Kinder (und Sie), wie (zeit-)aufwändig Filmemachen sein kann. Kinder entwickeln im Produktionsprozess tolle Ideen. Planen Sie daher, je nach Projekt, einen längeren Arbeitszeitraum ein und beginnen Sie vorab mit einfachen Übungen an der Kamera.

Tipp: Vereinbaren Sie mit den Kindern Signale, wie bei einem „echten“ Filmdreh: „Achtung, Aufnahme!“ oder „Hände zur Seite!“.

Mit einfachen „Kommandos“ unterstreichen Sie sprachlich das Drücken auf den Aufnahmeknopf. So wird die Aufmerksamkeit immer wieder auf das Produzieren des Fotomaterials gelenkt.
Ist Ihre Animation beendet, kommen Computer und Bildbearbeitungsprogramm zum Einsatz.

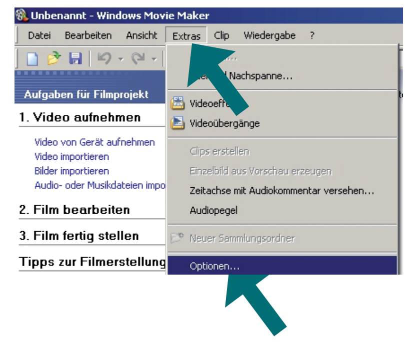


Aller Anfang ist ... leicht? – Arbeiten mit dem „Movie Maker“

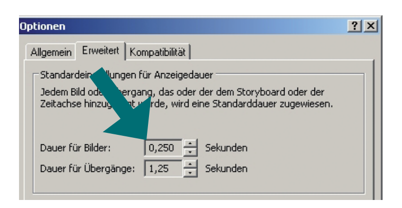
Am Beispiel der kostenfreien Software „Windows Movie Maker“ stellen wir Ihnen eine Bearbeitungsmöglichkeit für Ihre Fotos vor. Diese Software ist Teil des Betriebssystems Windows Vista und seiner Vorgängerversionen. Sie ist in der Regel auf Ihrem Computer vorinstalliert. Alternativ können Sie sie kostenlos aus dem Internet herunterladen[47]. Das Arbeiten mit „Movie Maker“ ist für Ungeübte einfach zu erlernen. Im Überblick teilt sich das **„Menü“** in drei Bereiche. Die linke Leiste zeigt die Aufgaben und Möglichkeiten, das rechte Feld Ihre Bilder oder Aufnahmen. Im unteren Bereich sehen Sie die Zeitleiste. Sie können die Ansicht dieser Leiste verändern, in dem Sie **„Storyboard“** oder **„Zeitleiste“** auswählen.

Schrittweise arbeiten Sie weiter:

- 1. **Öffnen Sie das Programm** „Movie Maker“ (unter **Start – Programme –** „Movie Maker“) und laden Sie die Fotos auf den Rechner (Button links oben im Menü)
- 2. Alternativ wählen Sie **„Datei“** und dann **„Medienobjekte importieren“**.
- 3. Unter **„Extras“** (obere Leiste) finden Sie **„Optionen“**. Klicken Sie auf **„Erweitert“**, um die Bilddauer auszuwählen.



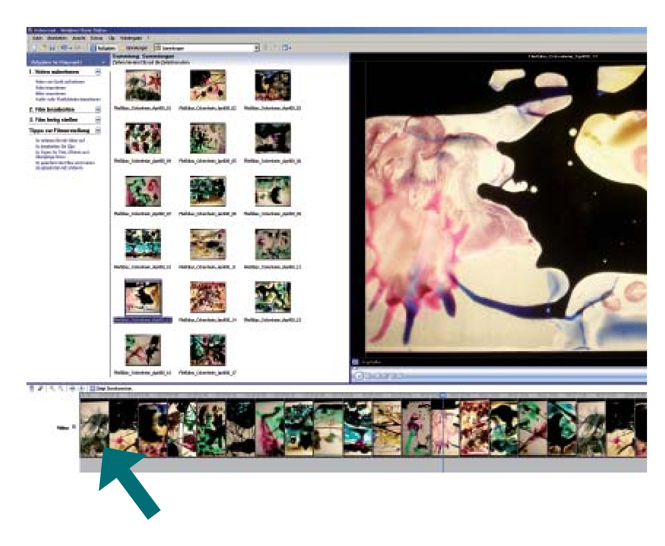
- 4. Die Dauer richtet sich nach der Größe der Bewegungsschritte, die zwischen zwei Aufnahmen gemacht wurden. Probieren Sie es zunächst mit 0,125 oder 0,25 Sekunden.



- 5. Wählen Sie alle Bilder aus **(Tastenkombination Strg + A)** und klicken Sie auf **„Importieren“**.

[47] *http://www.chip.de/downloads/Windows-Movie-Maker_13007023.html; Stand Mai 2009.*

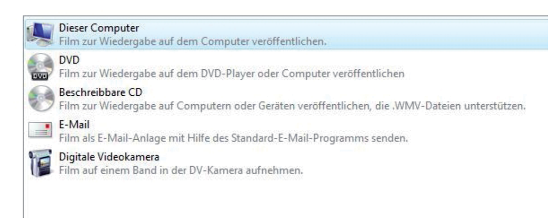
6. Markieren Sie erneut alle Bilder **(Strg + A)** und ziehen Sie die Auswahl auf die **Videospur** in der Zeitleiste (time line). Die Bilder werden in der richtigen Reihenfolge und mit der gleichen Bilddauer dort abgelegt.



7. Durch das Drücken der **Play-Taste** (Wiedergabe) können Sie den Film gemeinsam mit den Kindern anschauen. Je nach Bedarf und Können besteht die Möglichkeit, diesen Film nachträglich mit Sprache zu vertonen oder mit Musik zu untermalen. Importieren Sie die gewünschte Musikdatei und ziehen Sie diese auf die **Audiospur** unter die Videospur.



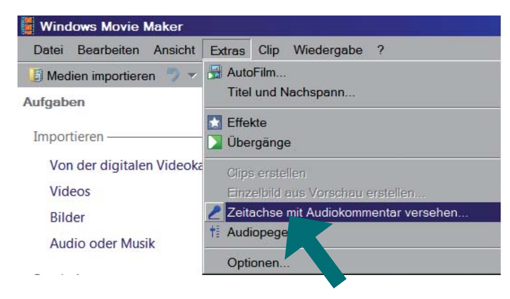
8. Schließen Sie Ihr Projekt ab (Film veröffentlichen – obere Menüleiste). Folgen Sie den Anweisungen im Menüfenster. Sie entscheiden, an welcher Stelle und in welcher Qualität Sie den fertigen Film speichern möchten. Das kann einen Augenblick dauern. Den fertigen Film können Sie auch auf der Homepage der Kita veröffentlichen. Beachten Sie dabei die Rechte an Bild und Ton! (siehe „Erlebniswelt Medien“, Teil 2, 5 | Alles was Recht ist ...)





Varianten:

Selbstverständlich können Sie Titel und Abspann in den Film einfügen. Folgen Sie den Anweisungen unter „Aufgaben, Bearbeiten, Titel und Nachspann“.



Mit dem Einsprechen eines Intros[48] und der Nennung der Gruppenmitglieder im Abspann, erweitern Sie die Projektarbeit um zusätzliche Sprachförderung. Die technische Funktion finden Sie unter Extras.

Autorin: Maren Risch, Medienpädagogin, medien+bildung.com

[48] *Abkürzung für introduction (engl.) – Einleitungstext.*





Kreatives Arbeiten mit der Trickboxx macht Spaß



1b | Trickfilm in Eigenregie – Einstieg in die „Trickboxx“-Arbeit

Kinder lieben Trickfilme über alles. Im Kino gehören sie zu den Kassenschlagern, Fernsehsender setzen zunehmend auf animierte Filme. Auch die Werbung nutzt den Trickfilm und seine Heldinnen bzw. Helden. Moderne Computerspiele entstammen der Welt der mehrdimensionalen Animation. Darüber hinaus entsprechen Trickfilme, in denen Unmögliches möglich wird, dem magischen Weltbild und der märchenhaften Erzählwelt der Kindergartenkinder. Bereits mit wenig technischem Aufwand kann in Eigenregie ein Trickfilm entstehen. Hier haben Sie verschiedene technische Möglichkeiten. Sie tragen das notwendige Material selbst zusammen oder nutzen die Trickboxx[49] des Kinderkanals von ARD und ZDF.

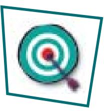
?

„mec – Der medienpädagogische Erzieher/innen Club Rheinland-Pfalz“ bietet Fortbildungen zur Herstellung von Trickfilmen an[50]. Im Anschluss an diese Qualifizierung kann eine Trickboxx zur Durchführung von Projekten in Ihrer Kita ausgeliehen werden.

Die Trickboxx ist ein mobiles Trickfilmstudio. Die tragbare Kiste besteht aus einem Tricktisch mit Lampen, einer digitalen Videokamera mit Netzteil, einer Fernbedienung, Stativschraube und Anschlusskabel für einen Fernseher. Aus den sechs Holzplatten bauen Sie mittels eines Stecksystems mit wenigen Handgriffen eine 120 cm lange, 80 cm hohe und 50 cm tiefe Kiste zusammen. Der Boden wird zum Tricktisch. In der Mitte der Deckenplatte befindet sich ein Loch für die Kamera. Mit einem Winkel fest verankert, können Sie jetzt verwacklungsfreie Bilder aus immer der gleichen Position machen. Auf den Tricktisch kommt die bunte, selbst gestaltete Kulisse.

Ein praxisorientierter Leitfaden[51] beschreibt die Arbeit mit der Trickboxx und liegt Ihrer „Erlebniswelt Medien“, Teil 6 bei.

[49] Informationen finden Sie unter http://www.kika.de/fernsehen/a_z/t/trickboxx/trickboxx/was_ist_die_trickboxx/index.shtml, Stand Mai 2009.
[50] http://www.mec-rlp.de/termine/fortbildungen, Stand Mai 2009.
[51] Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): Die Trickboxx – Ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf 2007.



Ziel eines Trickfilm-Projekts ist die Herstellung eines Produkts, das Kinder bereits die Manipulierbarkeit von Filmen erkennen lässt. Die Gestaltung selbst kann vielfältig und kreativ sein. Filmarbeit ist immer Teamarbeit. Kinder und Erzieher/innen übernehmen verschiedene Funktionen: Kamerafrau oder -mann, Sprecher/in, Kulissenbauer/in und andere. Manchmal gibt es knappe „Anweisungen" der Regie, ein anderes Mal lange Besprechungsrunden zum Stand der Produktion. Kinder lernen Probleme zu benennen und entwickeln sprachliche Verhandlungsbereitschaft (Sozial- und Handlungskompetenz). Bei der Produktion der Figuren sensibilisieren Sie als Fachkraft darüber hinaus die Kinder für weitere Ausdrucksformen im nonverbalen Bereich. Für Ihre Beobachtungs- und Dokumentationsbögen erhalten Sie einen zusätzlichen Blick auf die kindliche Persönlichkeit. Ein Filmprojekt bietet die Möglichkeit, „beiläufig" etwas zur Verbesserung der Sprachkompetenz anzubieten, Dialoge zu initiieren, die kindlichen Ausdrucksmöglichkeiten durch eine „Fachsprache" zu erweitern. Sie stellen bekannte (mehrdeutige) Worte wie „brennen, Maus, abstürzen oder löschen" in der medientechnischen Arbeit in neue Zusammenhänge und differenzieren den Wortschatz.



Sie benötigen:

- Ein Raum, den Sie längere Zeit allein für Ihr Projekt nutzen können, mit einem stabilen Tisch, der Möglichkeit, einen Hintergrund anzukleben, und entsprechender Stromversorgung.
- Eine Grundausstattung: Papier, Scheren, Kleber, Stifte, Kreppband, Figuren, Knete, Watte, Naturmaterialien, Zeitschriften zum Ausschneiden, etc.
- Die technische Ausstattung: eine Trickboxx. Kontrollieren Sie die Videokamera, ob Kassette und geladener Akku oder ein Netzteil zur Stromversorgung vorhanden ist. Wollen Sie die produzierten Filme nachbearbeiten, benötigen Sie einen PC mit einem Videoschnittprogramm. Wichtig ist ein Verbindungskabel von der Kamera zum Computer (Firewire-Kabel, auch i-Link genannt) und dass der Computer einen Fire-Wire-Anschluss hat.
- Wenn möglich ein größerer Monitor, um den Film gemeinsam ansehen zu können.



Projektablauf:

- Überlegen Sie, welcher **Arbeitszeitraum** Ihnen zur Verfügung steht[52]. Entwickeln Sie mit den Kindern die **Filmidee** (Methodenhinweise in der beiliegenden Trickboxx-Broschüre). Bei sehr jungen Filmteams sind „Ein-Satz-Geschichten" der Konzentrationsfähigkeit der Kinder angemessen. Beispiel: Eine Prinzessin wird vom Ritter gefangen genommen, doch der Drache eilt herbei und befreit sie.
- Im nächsten Schritt erarbeiten Sie gemeinsam die Wirkung von **Einstellungsgrößen** (Nahaufnahme, Weite, usw.) und **Perspektiven** und entscheiden sich für die **Tricktechnik** 2-D (Zeichnungen) oder 3-D (Figuren z. B. von Playmobil, dreidimensionale Häuserbauten).
- Erstellen Sie mit der Gruppe ein Manuskript, das **„Storyboard"**[53].
- Die **Produktion:** Teilen Sie mit den Kinder die Rollen und Gruppen ein, gestalten Sie die Figuren und Hintergründe. Tipp: Bei eingeschaltetem PC-Monitor kann sehr schnell die Wirkung überprüft werden.



Storyboard: Am Anfang steht die Idee als (gemalte) Geschichte

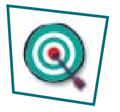
- Die **Nachvertonung:** Geräuschemacher herstellen, Geräusche sammeln (Mehrwert Hörförderung: siehe „Erlebniswelt Medien" Teil 2, 4 | (Zu-)Hören), vielleicht produzieren Sie selbst Musik, etc.
- Der **Videoschnitt** beginnt! Schließen Sie die Videokamera an den Computer an und öffnen Sie das Bildbearbeitungsprogramm. Detaillierte Anleitungen zur Nutzung des Programms finden Sie in „Erlebniswelt Medien", Teil 2, 1a | Daumenkino digital – Arbeiten mit dem „Movie Maker".
- Den Film präsentieren Sie in einer „Premiere" den Eltern (siehe „Erlebniswelt Medien", Teil 3, Erziehungs- und Bildungspartnerschaft – Elternarbeit) und nutzen ihn als Werbung für Ihr Kita-Qualitätsprogramm auf der Internetseite Ihrer Einrichtung. Auch hier gilt: Die Rechte an Bild und Ton beachten! (siehe „Erlebniswelt Medien", Teil 2, 5 | Alles was Recht ist …).

Autorinnen: Birgid Dinges, Leitung Lernwerkstatt Kindertagesstätte, medien+bildung.com und Maren Risch, Medienpädagogin, medien+bildung.com

[52] *Die beiliegende Trickboxx-Broschüre, (a. a. O.), S. 46 ff, stellt Ihnen detailliert Projektplanung und Zeitraster vor.*
[53] *Ebenda, eine Storyboard-Vorlage finden Sie auf den Seiten 35 und 69.*

1c | Mit Dias medienpädagogisch arbeiten – Die Welt mit allen Sinnen entdecken

Sie haben noch einen Dia-Projektor in Ihrer Kita stehen? Dann haben wir eine Idee, um das gute Stück wieder zu aktivieren! Der kreative Einsatz des Projektors und die Arbeit mit Diarähmchen sind ohne besonderen technischen Aufwand möglich.

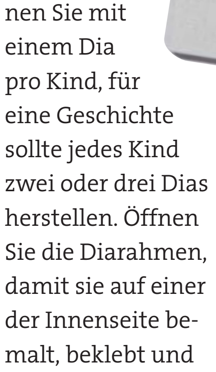


Die Diaprojektion ist eine Methode zur Bildproduktion und Bildgestaltung, die wenig mit dem angestaubten Image des Dias gemeinsam hat. Auf diesem Weg thematisieren Sie das Phänomen „Sehen" (Optik) und regen entsprechend den Bildungsaufgaben Kreativität und Phantasie an, sensibilisieren das ästhetisch-künstlerische Empfinden.



Sie benötigen:

- Glasrähmchen (pro Kind ca. drei Stück),
- Diaprojektor, Verlängerungsschnur,
- Malkittel, eine große Arbeitsunterlage, Zahnstocher, feine Pinsel, Glasmalfarbe, Papier, Klebstoff, kleine Pressen zum Ausstanzen von Figuren, wie z. B. Delfine, Hexen, Fische, Sterne (aus dem Bastelbedarf), farbiges Transparentpapier, Naturmaterialien aus dem Garten, Vaseline, Gewürze, Wachs (Haushaltskerze, auch zum Rußen der Dias) und einen wasserfesten Stift zum Beschriften der Dias.

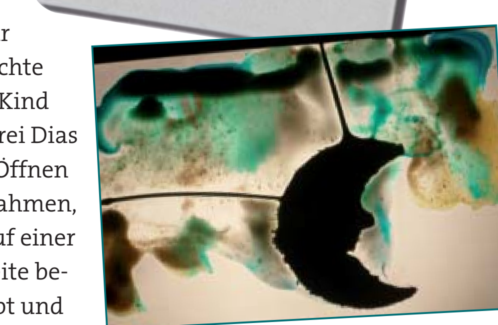


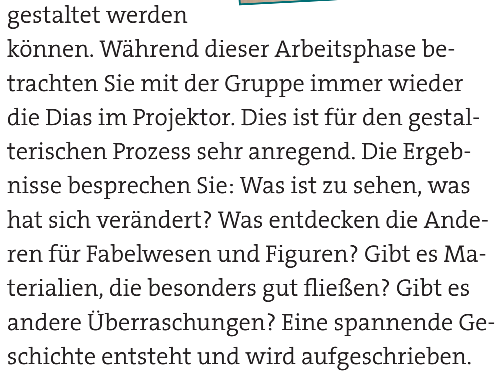
Jetzt können Sie starten!

Die Kinder gestalten gemeinsam das Dia. Die fertigen Positive schauen Sie sich mittels Projektor an. Dies sollte auch zwischen den einzelnen Produktionsschritten geschehen. Die Kinder arbeiten kreativ mit Farbe, Papier, Naturmaterialien, mit allem, was zwischen zwei Diarahmen passt. Im Anschluss entwickelt die Gruppe zu den Dia-Bildern eine Geschichte, die vertont werden kann. Höhepunkt des Projektes ist das gemeinsame Bestaunen der Arbeitsergebnisse.

Variante „Fließende Dias":

Fließdias entstehen, wenn Farbe und Materialien zwischen den Glasscheiben noch nicht vollständig getrocknet sind. Durch die Wärme im Projektor geraten sie während der Präsentation in Bewegung, kommen ins „Fließen". Die Materialien stellen Sie am Gruppentisch für alle bereit und verteilen die Dias. Beginnen Sie mit einem Dia pro Kind, für eine Geschichte sollte jedes Kind zwei oder drei Dias herstellen. Öffnen Sie die Diarahmen, damit sie auf einer der Innenseite bemalt, beklebt und gestaltet werden können. Während dieser Arbeitsphase betrachten Sie mit der Gruppe immer wieder die Dias im Projektor. Dies ist für den gestalterischen Prozess sehr anregend. Die Ergebnisse besprechen Sie: Was ist zu sehen, was hat sich verändert? Was entdecken die Anderen für Fabelwesen und Figuren? Gibt es Materialien, die besonders gut fließen? Gibt es andere Überraschungen? Eine spannende Geschichte entsteht und wird aufgeschrieben.





- Lust auf mehr Technik? Die bemalten Dias werden eingescannt und z. B. mittels der Software „PowerPoint" präsentiert. Mit dieser Variante binden Sie auf einfache Weise Sprache, Musik und Geräuschen ein. Sie bietet sich an für die Präsentation, z. B. auf einer Adventfeier, oder für einen Elternabend (Anleitung zur Techniknutzung siehe „Erlebniswelt Medien", Teil 2, 1a | Daumenkino digital – Arbeiten mit „Movie Maker").

Kreative Ergänzung: Die Dias werden als Fotoabzug entwickelt und in einen Jahreskalender geklebt. So kann die Geschichte das ganze Jahr über erzählt werden. Oder Sie erstellen daraus ein kleines Geschenk für die Eltern, z. B. Grußkarten, oder nutzen den Verkauf des Kalenders für Ihre Öffentlichkeitsarbeit und die Aufbesserung Ihres „Kreativ- oder Medienbudgets" in der Kita.

Informieren Sie sich weiter:
Weitere Anregungen zum kreativen Medieneinsatz finden Sie in den Büchern von Dr. Daniela Braun, z. B. im „Handbuch Kreativitätsförderung" von Dr. Daniela Braun[54] und Yvonne Rangnitt[55].

Autorinnen: Birgid Dinges, Leitung Lernwerkstatt Kindertagesstätte, medien+bildung.com und Maren Risch, Medienpädagogin, medien+bildung.com



1d | Fotogeschichten & Fotorätsel – Soviel Sprache steckt in Medien!

„[...] Medien können den Kindern kreative Werkzeuge dafür sein, um sich der Sprache und ihrer Mittel zu bedienen, den eigenen Sprachschatz zu bereichern und sprachliche Fähigkeiten auszubauen, in der Kommunikation und im Denken." (Kinder-Sprache stärken! Berlin: 2009)[56]

Eigenständig erarbeiten, erspielen, erzählen

In der Medienarbeit ist das Prinzip der Eigenregie methodisch wichtig. Kinder erfahren sich als selbst wirksam, das spornt sie zu mehr sprachlicher Aktivität an. Sie planen und kommentieren ihr Handeln, machen Vorschläge und sprechen sich ab. Sie drücken Gefühle und Gedanken aus. Kinder lieben Medien – sie sind begeistert von den Bildern und Tönen und lieben ihre Heldinnen und Helden. Sie entwickeln und gestalten in eigenen Medienprojekten und Rollenspielen die Geschichten weiter. Das Erspielen und Erzählen dient Kindern dazu, ihre Erlebnisse zu verarbeiten. Sie finden Kontakt zu anderen und entdecken sich in neuen Rollen. Durch die vielfältigen und kreativen Möglichkeiten, die Verknüpfung von gesprochener und nonverbaler Sprache, haben Kinder die Chance, ihre Ausdrucksfähigkeiten zu erweitern, neu zu erleben und zu erproben.

Wenn Sie zusammenfassen, welche Medien in der Kita präsent sind, kommt eine stattliche Aufzählung zustande: Bilderbücher in Leseecken, Hörkassetten oder CDs finden sich in Regalen. Fotos an den Wänden dokumentieren Projekte, Besuche und andere Abenteuer, es werden PC-Lernspiele angeboten, Fernseher und Videorecorder werden eingesetzt. Manchmal steht den Kindern bereits ein Digitalfotoapparat oder eine Videokamera zum eigenen Erkunden zur Verfügung.



Hochwertige Medien sorgen für vergnügliche Unterhaltung, bieten Spannung und Entspannung. In der projektbezogenen Medienarbeit nehmen Kinder ein Sprachbad. Sie nutzen nicht nur Sprache immer wieder, um sich einzubringen, sie erhalten auch sprachliche Impulse durch die Fachkraft, die den Prozess begleitet. Sprachverstehen ist Grundvoraussetzung, um in Medienprojekten eigenaktiv zu handeln. Ein reichhaltiges, beiläufiges Sprachlernen, das sich aus der Begeisterung für Medien speist, trifft auch für mehrsprachige Kinder zu.

[54] Daniela Braun: Schöpferisch denken, innovativ handeln. Ganzheitliche Bildungsentwicklung durch Kreativitätsförderung. In: Ebert, Sigrid (Hrsg.): Die Bildungsbereiche im Kindergarten". Freiburg: 2008, S. 108–131.
[55] Daniela Braun / Yvonne Rangnitt: Handbuch Kreativitätsförderung: Kunst und Gestalten in der Arbeit mit Kindern. Freiburg: 2007.
[56] Karin Jampert u. a. (Hrsg.): Kinder-Sprache stärken! Sprachliche Förderung in der Kita: das Praxismaterial. Deutsches Jugendinstitut, Weimar / Berlin: 2009.



Sie benötigen:

- eine einfache, kostengünstige Digitalkamera,
- Computer mit dem Betriebssystem Windows 95/98, XP oder Vista,
- preiswerte Lautsprecher und Mikrofon bzw. Headset,
- z. B. das Bildbearbeitungsprogramm „Windows Movie Maker“: Diese Software ist in aktuellen Versionen des Betriebssystems Windows bereits enthalten und muss daher nicht zusätzlich installiert werden. Eine Bedienungsanleitung finden Sie in „Erlebniswelt Medien“, Teil 2, 1a | Daumenkino digital – Mit dem „Movie Maker“ zum bewegten Bild.

„Fotorätsel & Fotostory“

- Bitten Sie die Kinder Details von vertrauten Gegenständen zu fotografieren. Die Kinder speichern die Fotos mit Ihrer Hilfe auf dem PC. Die anderen rätseln später, um welchen Gegenstand es sich handeln könnte und finden hierzu die passenden Begriffe (Fotorätsel).
- Im nächsten Schritt öffnen Sie das Programm „Windows Movie Maker“, (alternativ können Sie auch „PhotoScape“ oder andere Software nutzen, die es kostenlos im Internet zum Download[57] gibt.) Importieren Sie die ausgewählten Fotos und versehen Sie die Bilder mit Übergängen.
- Ermuntern Sie die Kinder zu Audiokommentaren (Besprechen der Tonspur) und erstellen Sie gemeinsam eine „Fotostory“. Überlegen Sie gemeinsam passende Texte und einigen Sie sich auf die Sprecher.
- Beenden Sie das Programm und speichern Sie den Film!
- **Varianten:** Fotografieren Sie mit den Kindern homonyme Begriffe, „Teekesselchen“ wie Kiefer (Baum) und Kiefer (Kauwerkzeug), oder Sieben (Zahl) und sieben (Tätigkeit), u. v. m.



Informieren Sie sich weiter:
Karin Jampert u. a. (Hrsg.): Kinder-Sprache stärken! Wie kommt das Kind zur Sprache, Heft 1.[58]

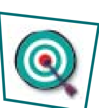
Autorin: Daniele Darmstadt, Fachberatung für kommunale Kindertagesstätten im Landkreis Mainz-Bingen

2 | Bilderbücher verfilmen – Ein Ausflug auf die Bücherinsel

Sie möchten das Lieblingsbilderbuch Ihrer Kita-Gruppe medial verarbeiten? Dann verfilmen Sie es doch! Das Thema „Bilderbuchverfilmung“ eignet sich in mehrfacher Weise besonders zur medienpädagogischen Arbeit mit Kindern in unterschiedlichen Altersstrukturen. Wir stellen Ihnen Varianten für Anfänger/innen und Fortgeschrittene vor.



2a | Bilderbuchverfilmung für Einsteiger/innen



Sie erreichen mit der Verfilmung selbst hergestellter oder gekaufter Bilderbücher eine Fülle von Bildungs- und Erziehungszielen. Das gemeinsame „Lesen“, Dichten, Reimen und Nacherzählen von Bilderbuch-Geschichten stärkt sprachliche Kompetenzen. Nach der inhaltlichen Auseinandersetzung mit der Geschichte (Textverständnis) können Sie durch den Einsatz digitaler Medien diesen Prozess zusätzlich unterstützen. Sie führen auf einfache Weise in die Videoarbeit ein und regen die Kinder an, mit einer weiteren Sprache, der Filmsprache, zu arbeiten. Wenn Sie ein den Kindern bekanntes Bilderbuch für Ihr Filmprojekt nutzen, liegen Handlung und Spannungsbogen sowie die Reihenfolge der Bilder schon fest. Damit ist Ihre Projektdurchführung gut strukturiert. Sie können Ihr Augenmerk auf die kreative Gestaltung des Films legen: Bildaus-

[57] *www.chip.de/downloads/Photoscape_31968029.html, Stand Mai 2009.*
[58] *Karin Jampert u. a. (Hrsg.): a. a. O.*

schnitte, Perspektiven, etc. So fördern Sie intensiv die konzentrierte Wahrnehmung und die kritische Auseinandersetzung mit den im Buch vorproduzierten Bildern. Schon kleine Kinder erleben auf diesem Weg handlungsorientiert viel Spaß an einem selbstbestimmten, kritischen und kreativen Umgang mit



Medien. Ihr Vertrauen auf die eigene Urteilskraft wird gestärkt. Der kommunikative Austausch im Team fördert die Wortschatzerweiterung. Die Kinder lernen den technischen Umgang mit Videokamera und Mikrofon und schlüpfen in die Rollen des Regisseurs bzw. der Regisseurin, der Kamerafrau bzw. des Kameramanns, der Erzählerin bzw. des Erzählers oder der Geräuschemacherin bzw. des Geräuschemachers. Erforderliche Absprachen in der Gruppe stärken die Sozialkompetenz.[59]



Sie benötigen:

- das zu verfilmende Bilderbuch,
- einen ungestörten, geräuscharmen Drehort,
- eine digitale Videokamera, gegebenenfalls eine Mini DV Kassette (je nach Kamera), evtl. einen Monitor,
- falls möglich Mikrofon und Kopfhörer
- und einen Notenständer oder ein Tisch an der Wand, um das Buch aufzustellen.

Die benötigte Technik kann in Kommunalen Medienzentren (Stadt- und Kreisbildstellen) und Offenen Kanälen ausgeliehen werden, die Kontaktadressen finden Sie in „Erlebniswelt Medien“, Teil 5, Service.

Stöbern Sie auf der Internetseite des „mec – Der medienpädagogische Erzieher/innen Club Rheinland-Pfalz“. Unter www.mec-rlp.de bieten wir Ihnen Fortbildungen zur Praxis von Bilderbuch-Verfilmungen: „Ausflug auf die Bücherinsel – Das Bilderbuch als selbstgemachter Film“ an.



Durchführung:

- **Die Buchauswahl:** Wählen Sie mit den Kindern gemeinsam aus.
- **Verinnerlichung der Handlung:** Die Auseinandersetzung mit der Bilderbuch-Handlung ist Voraussetzung für die Verfilmung. Nur so können die Kinder später das Projekt ohne weitere Textvorgaben umsetzen. Gleichzeitig fördern Sie das freie Sprechen. Methoden: Handlung nacherzählen und nachspielen (freies Theaterspiel oder Puppenspiel, evt. mit den Hauptfiguren).
- **Kennen lernen der digitalen Technik:** Testen Sie vor Projektbeginn selbst die Technik. Als nächstes stellen Sie die Geräte mit den entsprechenden Bezeichnungen den Kindern vor. Auch die Kinder müssen sich vertraut machen; sie reagieren überwiegend neugierig und offen auf Medien.
- **Das Filmen:** Auf dem Notenständer positionieren Sie das aufgeschlagene Bilderbuch (ersatzweise auf einen Tisch an die Wand stellen). Nun bauen Sie die restliche Technik auf. Um die Aufgabenverteilung spannend zu gestalten, werden in der Kreismitte verteilt: Musikinstrumente für die Tonassistenten, mit Kamerasymbolen versehene Blätter für Kamerafrauen bzw. -männer, Figuren des Bilderbuches für die Darsteller/innen, ein entsprechendes Symbol für die Rolle des Kommentators. Stellen Sie den Kindern die verschiedenen Rollen vor. Die Kinder legen nun ihre vorbereiteten Namenskärtchen an die Gegenstände der Aufgabe, die sie gerne erfüllen würden. Besprechen Sie mit Ihrem Team die Szenen. Orientierung bieten die Bilderbuchseiten. Entwickeln Sie gemeinsam das „Storyboard“, eine Skizze, die die Handlung in der Reihenfolge der Bilder darstellt. Vereinbaren Sie mit den Kindern klare Zeichen für ihren Einsatz in ihrer neuen Rolle. Mit dem Kamerakind legen Sie den jeweiligen Bilderbuchausschnitt fest und richten die Kamera dementsprechend aus. Zwischen den Szenen sollten Sie immer eine „Schwarzblende“ wählen. Halten Sie einfach ein schwarzes Blatt vor die Kameralinse – das vereinfacht später den Schnitt und Fehlerkorrekturen.
- **Analyse und Nachbearbeitung:** Entscheiden Sie gemeinsam, welche Szenen benötigt werden. Für den Schnitt des Materials stehen im Fachhandel mehrere Schnittprogramme zur Verfügung (siehe „Erlebniswelt Medien“, Teil 2, 1a | Daumenkino digital – Mit dem „Movie Maker“ zum bewegten Bild).

---

[59] Siehe auch Marion Demme-Zech, in: „Projekt Frühes Lernen“ Staffel 2 – Medienbildung, Bingen: 2006.

Steht Ihrer Einrichtung kein Computer mit Schnittprogramm zur Verfügung, wenden Sie sich an die oben genannten Servicestellen oder Sie binden die Elternschaft aktiv ein. Es gibt immer mal wieder Computerversierte und Filminteressierte, die gerne bereit sind mitzumachen.

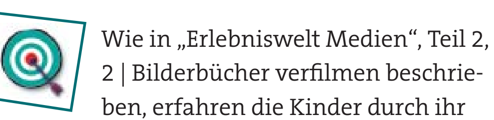
Da die Kinder ebenso wie Sie das Ergebnis sicherlich stolz präsentieren wollen, müssen Sie an die rechtliche Seite denken. Ausführliche Informationen finden Sie in „Erlebniswelt Medien“, Teil 2, 5 |Alles was Recht ist ...

Autorin: Anke Rittereiser, Erzieherin im Landkreis Mainz-Bingen, Referentin der medien+bildung.com für praktische Medienarbeit in Kindertagesstätten



2b | Bilderbuchverfilmung für Fortgeschrittene

Sie haben erste Erfahrungen mit dem Verfilmen von Bilderbüchern gemacht und möchten etwas tiefer in die technische Produktion einsteigen, längere Projekte auch mit älteren Kindern durchführen? Dann finden Sie im folgenden Abschnitt konkrete Anleitungen und vor allem Tipps für den stressfreien Umgang mit der Technik.



Wie in „Erlebniswelt Medien“, Teil 2, 2 | Bilderbücher verfilmen beschrieben, erfahren die Kinder durch ihr medienpraktisches Arbeiten Sprachförderung, Weiterentwicklung der Ausdrucksfähigkeit, des Sprech-Denkens, der Teamfähigkeit und des Sozialverhaltens.



Sie benötigen:

- Laptop oder PC mit Windows Betriebssystem, digitaler Fotoapparat mit Stativ, USB-Kabel für die Datenübertragung, Mikrofon mit Stativ, Kabel mit kleinem Klinke-Stecker, um das Mikrofon mit dem Computer zu verbinden, eine kleine bewegliche Pinnwand oder ein Notenstativ, Kopfhörer und einen, besser zwei ruhige Räume.
- Hinzu kommen: Instrumente und Klangerzeuger, Beamer, DVD-Player (eventuell Adapter von Cinch auf kleine Klinke; Buchse, um den DVD-Player mit den Computerboxen zu verbinden) und Aktivboxen (Lautsprecher).



Hier hat jeder was zu sagen: Beim Einsprechen wechseln sich die Kinder ab



Projektabschnitt 1 – Einführung

(siehe auch „Erlebniswelt Medien“, Teil 2, 2 a | Bilderbuchverfilmung für Einsteiger/innen) Vorbereitung: Legen Sie alle Gegenstände in die Mitte eines Stuhlkreises. Wenn Sie einen Beispielfilm zeigen wollen, bauen Sie Beamer oder TV-Gerät möglichst in einem anderen Raum auf. Die Geräte faszinieren und lenken vielleicht ab!



Überprüfen Sie vorher, ob auf dem Laptop / PC eine entsprechende DVD-Software installiert ist. Es ist möglich, dass der vorinstallierte Windows Mediaplayer DVDs nicht ruckelfrei abspielt. Alternative Softwareplayer (wie z. B. „Power DVD“) finden Sie im Internet.[60]

[60]Möglichkeiten zum sicheren Download: http://www.chip.de/downloads/PowerDVD_12995238.html, Stand Mai 2009.

Weitere Methoden: Setzen Sie sich mit den Kindern in einen Kreis und laden Sie sie ein, mit den Fingern auf die ihnen bekannte Gegenstände (Medien) zu zeigen. Regen Sie die Kinder an zu erzählen, was ihnen spontan dazu einfällt. Nach dieser Assoziationsrunde stellen Sie die Gegenstände vor. Beginnen Sie mit dem Buch, das Sie verfilmen wollen. Sie erklären kurz die Kamera und den Unterschied zwischen Film- und Fotokamera. Danach erläutern Sie die technischen Besonderheiten. Zum Beispiel das Mikrofon: Man kann hineinsprechen, hineinsingen oder ein Instrument damit aufnehmen. Am Ende stellen Sie den Laptop vor, auf dem alles zu einem Film zusammengeführt wird. Zelebrieren Sie eine Filmvorführung. Hier können die Kinder sehen, was andere Kinder bereits gemacht haben und Anregungen für das eigene Projekt erhalten.



Projektabschnitt 2 – Wir lernen die Technik kennen

Bauen Sie **zwei Stationen** auf, die jeweils von mindestens einer erwachsenen Person betreut werden. An einer Station (Foto) können Sie auf einem Tisch eine kleine Landschaft, zum Beispiel eine Lego-Stadt oder einfach nur Klötzchen in verschiedenen Formationen aufbauen. Stellen Sie den Fotoapparat auf ein Stativ vor den Tisch auf. Bei der 2. Station (Mikrofon) schließen Sie das Mikrofon an den Computer an und starten das Windows Programm „Audiorecorder" (Start > Programme > Zubehör > Audiorekorder; eventuell auch Zubehör > Unterhaltungsmedien > Audiorekorder) und testen Sie das Aufnehmen und Speichern von Dateien.

Sollte die Aufnahmen nicht funktionieren, überprüfen Sie: Ist das Mikrofon angeschaltet? Und der Stecker in der richtigen Buchse? Eventuell müssen Sie die Einstellungen der Soundkarte testen, gehen Sie unter Start > Einstellungen > Systemsteuerung > Sounds und Audiogeräte auf das Registerblatt „Audio" und wählen Sie unter der Rubrik „Soundaufnahme" die Schaltfläche „Lautstärke". Im folgenden Fenster „Aufnahme" muss bei Mikrofon ein Haken bei „Auswählen" gesetzt sein und der zugehörige Regler sich im oberen Drittel befinden.

Durchführung: Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen auf. Die Fotogruppe lernt zuerst den Fotoapparat kennen. Erklären Sie die Funktion des Zooms und der Fokussierung. Dann darf jedes Kind drei Fotos mit unterschiedlichen Bildausschnitten machen. Anschließend schauen Sie sich in aller Ruhe die Fotos gemeinsam an.

> **Tipp:** Bei den meisten Digitalkameras ist ein Cinch-Kabel dabei, mit dem Sie den Fotoapparat direkt an den Beamer oder das TV-Gerät anschließen können. So können alle Kinder die Bilder gut sehen.

Die Kinder der Mikrofongruppe machen in dieser Zeit erste Erfahrungen mit dem Mikrofon. Erklären Sie den Kindern, dass sich jede/r kurz vorstellen darf, indem es in das Mikrofon Namen und eventuell Lieblingsessen, -star, -sender etc. sagt. Dann tritt möglichst jedes Kind an das Mikrofon. Ein anderes übernimmt die Aufnahmeleitung und startet am Computer die Aufnahme. Die Rollenverteilung regt die Fantasie der Kinder sowie die Kommunikation in der Gruppe an. Beim Abspeichern der Datei sind Sie gefragt. Anschließend hören Sie sich gemeinsam die Aufnahmen an. Für die Kinder wird es ungewohnt sein, ihre eigene Stimme zu hören und so manche/r wird vielleicht feststellen, dass es nicht besonders lustig ist, wenn man beim Einsprechen nur Quatsch gemacht hat.

Tipp: Während der Aufnahme sollten Sie auf keinen Fall die Boxen anlassen. Dies führt zu Rückkopplungen! Wenn Sie dennoch die Aufnahme während dem Einsprechen kontrollieren möchten, verwenden Sie einen Kopfhörer.

Projektabschnitt 3 – Wir machen uns mit der Geschichte vertraut



Sie benötigen:

- das Buch, das verfilmt werden soll,
- Tücher,
- Instrument.

Durchführung: Lesen Sie in gemütlicher Atmosphäre den Kindern das Bilderbuch vor, zeigen Sie Bild für Bild und betonen dabei die Sprecherrollen deutlich und lebendig. Anschließend bereiten Sie mit den Kindern den Spielraum vor und überlegen sich, welche Rollen gebraucht werden. Auch Tiere oder Gegenstände können Rollen sein! Jedes Kind darf sich eine Rolle wählen. Mit Hilfe der Tücher gestaltet die Gruppe den „Bühnenraum" und jedes Kind verkleidet sich entsprechend. Das Spiel erfolgt so, dass Sie die Geschichte ein weiteres Mal vorlesen und die Kinder



Die einfache Verkleidung mit Tüchern hilft den Kindern, sich in eine andere Rolle einzufühlen

währenddessen die Geschichte spielen. Gehen Sie dabei ruhig auf das Spiel ein und variieren Sie gegebenenfalls die Geschichte ein wenig. In einer zweiten Runde können die Kinder versuchen, die Geschichte frei zu spielen. Mit einem Instrument geben Sie jeweils das Anfangs- und das Startsignal des Spiels vor.

Projektabschnitt 4 – Die Bild-Aufnahmen entstehen



Sie benötigen:

- Laptop oder PC,
- digitaler Fotoapparat mit Stativ,
- USB-Kabel für die Datenübertragung,
- Pinnwand oder Notenständer.

Vorbereitung: Für die Bildaufnahmen benötigen Sie gutes Licht, ideal ist ein Standort unterhalb eines Leuchtbands (Leuchtstoffröhren), ohne direktes Tageslicht. Stellen Sie die Pinnwand in einem 45°-Winkel direkt unter der Lichtquelle auf. So fällt das Licht von oben schräg auf die Fläche. Positionieren Sie den Fotoapparat in ausreichendem Abstand zur Pinnwand, um zu verhindern, dass dessen Schatten auf die Arbeitsfläche fallen. Wenn Sie einen Notenständer verwenden, muss das Stativ entsprechend höher gestellt werden. In beiden Fällen ist es eventuell nötig, mit Tischen eine erhöhte Plattform zu errichten, auf der die Kinder zum Fotografieren sicher stehen können.

Bereiten Sie den Laptop für die Datenübertragung vor und starten Sie das Programm „Windows Movie Maker": Start > Programme > Zubehör > Windows Movie Maker). Für eine detaillierte Beschreibung siehe „Erlebniswelt Medien", Teil 2, 1b | Daumenkino digital.

Tipp: Wir empfehlen Ihnen, die Bilder mit einem Fotoapparat und nicht mit einem Scanner anzufertigen. Wenn Sie im Querformat fotografieren, sind die Bilder passend für den Film. Sie ersparen sich eine aufwändige Nachbearbeitung.

Durchführung: Die Fotoaufnahmen führen Sie möglichst nicht mit mehr als drei Kindern gleichzeitig durch. Die anderen erarbeiten das Titellied oder malen Plakate für die Premiere. Es wird festgelegt, wie viele Seiten jede Gruppe abfotografiert. Die Kinder suchen den richtigen Bildausschnitt und achten auf die Fokussierung. Zur Sicherheit sollte jedes Bild zweimal „geknipst" werden. Anschließend ziehen Sie gemeinsam die Bilder in Ihren Projektordner auf dem PC. Sie benötigen keine extra Software.



Unter „Arbeitsplatz" oder im „Explorer" suchen Sie > „Externes Laufwerk". Mit „Strg + C" kopieren Sie die markierten Dateien, und mit „Strg + V" fügen Sie sie in Ihren Ordner ein. Von dort laden Sie sich die Bilder in das „Storyboard" von „Windows Movie Maker". Auf der linken Seite finden Sie unter > „Video aufnehmen" die Schaltfläche > „Bilder importieren". Sie ziehen die Bilder aus der „Sammlung" in der richtigen Reihenfolge nach unten in das „Storyboard". Zeigen Sie den Kindern, wie man kreative Bildübergänge gestaltet. Klicken Sie auf „Film bearbeiten" > „Videoübergänge anzeigen" und ziehen einen der angezeigten Übergänge zwischen zwei Bilder. Wenn Sie nun auf das Start-Symbol drücken, sehen Sie im rechten Wiedergabefenster, wie zwischen den einzelnen Bildern übergeblendet wird.

Tipp: Standardmäßig beträgt die Anzeigedauer fünf Sekunden. Sie sollten dies mit einer zweiten Person prüfen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „zeigt Zeitachse an", Sie wechseln in eine andere Ansicht. Hier können Sie die Anzeigedauer verändern (bei Windows Vista links auf „Storyboard" klicken, > dann „Zeitachse"). Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Rand der Bilder in der „Timeline", bis ein roter Pfeil erscheint. Durch gedrückt halten der linken Maustaste verschieben Sie die Ränder und ändern die Anzeigedauer entsprechend.

Projektabschnitt 5 – Die Musik und Tonaufnahmen entstehen

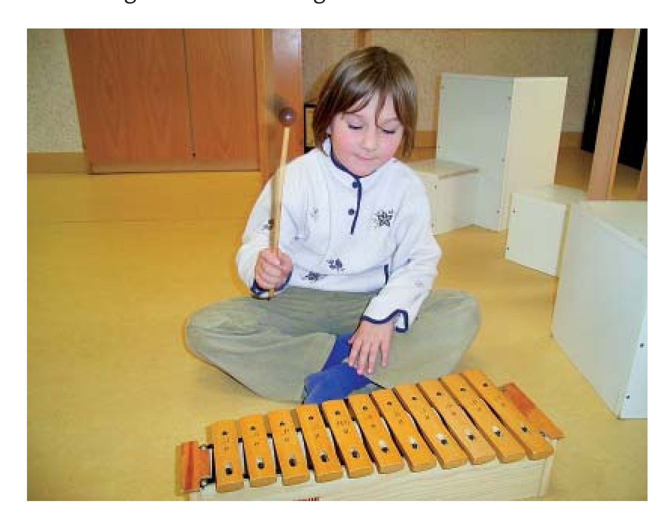


Sie benötigen:

- Laptop oder PC,
- Mikrofon mit Stativ,
- Kabel mit kleinem Klinke-Stecker, um das Mikrofon mit dem Computer zu verbinden,
- Kopfhörer,
- Instrumente und andere Klangerzeuger,
- Beamer mit Leinwand,
- Aktivboxen.

Vorbereitung: Bauen Sie die Leinwand für den Beamer auf und stellen Sie das Mikrofon mit dem Stativ hinter (!) den Beamer. Die Kinder können später die Texte einsprechen und sehen gleichzeitig die Bilder des Films. Achten Sie auf einen möglichst ruhigen Raum mit Teppichen und Stoffvorhängen, damit der Raum nicht so hallt.

Durchführung: Wie Sie die Rollen verteilen, ob die Kinder frei sprechen oder ablesen sollen, hängt von Ihrer Gruppe ab. Üben Sie vorab einige Male mit vertauschten Rollen, dabei merken die Kinder meist recht schnell selbst, ob ihnen eine Rolle liegt. Bereiten Sie gemeinsam den gesamten Ablauf gut vor.



Eine Gruppe spielt die Instrumente, die andere spricht die Figuren, die nächste kümmert sich um die Geräusche. Wie bei einem Theaterstück proben Sie mit den Kindern den ge-

samten Ablauf. Die Bilder werden dabei mit dem Beamer projiziert und geben den „Takt“ vor. Wenn die Kinder sicher sind, starten Sie die Aufnahme.

Dazu wechseln Sie im „Windows Movie Maker“ in die Zeitleisten-Ansicht > „zeigt Zeitachse an“ (bei Vista > „Storyboard“ > „Zeitachse“). Klicken Sie links auf das Mikrofon-Symbol. Im oberen Bereich erscheint „Zeitachse mit Audiokommentar versehen“ > „Audiokommentar starten“.

Tipp: Achten Sie vor der Aufnahme darauf, dass sich die Transportsteuerung (vertikale Linie in der Zeitachse) ganz links befindet. Alternativ drücken Sie auf das Symbol neben der Play-Taste > „Zeitachse auf Anfang zurücksetzen“ oder spulen mit den Vor- und Zurücktasten unterhalb des Abspielfensters an den Anfang zurück.

Wenn Sie den Ton aufgenommen haben > „Aufnahme beenden“, oder warten Sie bis die Transportsteuerung das Ende des letzten Bildes erreicht hat. Speichern Sie die Audiodatei. Sie wird in die Zeitleiste eingefügt und erscheint in der > „Sammlung“. Sie können die Audiodatei auch entfernen, indem Sie die Taste > „Entf“ drücken, um eine neue Aufnahme zu starten. Außerdem ist es möglich, Stück für Stück aufzuzeichnen. Wenn alles fertig ist, wechseln Sie in die Ansicht „Storyboard“ > „Film fertig stellen“. Sie haben die Wahl > Datei auf dem Computer zu speichern (empfohlen), oder > eine DVD (nur Vista) zu erstellen. Wenn Sie den Film auf den Computer gespeichert haben, können Sie den Film mit einem beliebigen Programm (z. B. „Nero Burning ROM“, kostenpflichtig) in der benötigten Stückzahl brennen.

Zweites Verfahren: „Windows Movie Maker“ ermöglicht es nur sehr eingeschränkt mit mehreren Tonspuren gleichzeitig zu arbeiten. Wenn Sie z. B. die Titelmusik ausblenden oder leise im Hintergrund spielen lassen möchten, müssen Sie zuerst die Musik und dann die Sprache aufzeichnen. Nehmen Sie die Musik auf. Wenn Sie fertig sind, speichern Sie den Film (Projekt), klicken auf „Datei“ und wählen > „Neues Projekt“. Laden Sie das Video > „Video importieren“. Suchen Sie das vorab gespeicherte Video und ziehen Sie es in das „Storyboard“. In der Zeitleiste erscheint es als durchgängiger Film. Wenn Sie in der Zeile „Video“ das „+“ drücken, öffnet sich die Tonspur. Starten Sie erneut die Aufnahme eines Audiokommentars > Mikrofon-Symbol drücken, >„Audiokommentar starten“. Nun > „Audiopegel festlegen“, um das Verhältnis zwischen Musikspur und Audiospur einzustellen.



Achten Sie während der Sprachaufnahmen darauf, dass die Boxen ausgeschaltet sind, um eine Rückkopplung zu vermeiden.

Bitte beachten Sie die rechtlichen Vorgaben für die Nutzung und Vervielfältigung von Bildern, Texten, Musik. Denken Sie an die Einverständniserklärung der Eltern, dass ihr Kind mitwirken darf (siehe „Erlebniswelt Medien“, Teil 2, 5 | Alles was Recht ist ...).

Autor: Steffen Griesinger, Medienpädagoge, medien+bildung.com

3 | PC & Internet – die multimediale „Bauecke“ in der Kindertagesstätte

Der Einsatz „neuer Medien“ in der Kita fördert vielfältig und kreativ die Bildungs- und Lernprozesse und macht Spaß. Insbesondere im Bereich der Sprachförderung eröffnet der PC weitere Lernmöglichkeiten. Im folgenden Kapitel empfehlen wir Ihnen Lernprogramme und geben Tipps zur Heranführung an die Arbeit mit dem PC und an das Internet. Ausführliche Projektbeschreibungen finden Sie darüber hinaus in der Handreichung „Computerarbeit in Kindertageseinrichtungen“, die Ihrer „Erlebniswelt Medien“, Teil 6 beigelegt ist.[61] Die Handreichungen erläutern Schritt für Schritt, wie Sie die Arbeit mit dem PC er-



[61] *Franz Gerlach / Claudia Kuse / Stefan Aufenanger: Computerarbeit in Kindertageseinrichtungen. Handreichungen für die Praxis. (Hrsg.) Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen), Kassel: 2006.*

folgreich in den Kita-Alltag integrieren, Ihre eigenen Kenntnisse und die der Kinder erweitern und damit Ihre tägliche pädagogische Arbeit sinnvoll ergänzen können.



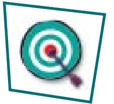
Viele Kinder kommen bereits früh und fast selbstverständlich mit dem Computer in Kontakt. Während sie im Alter von bis zu drei Jahren noch das Verhalten der Erwachsenen nachahmen, den PC an- und ausschalten, auf der Tastatur herumtippen, erwecken schon wenig später einfache Lernspiele ihr Interesse. Gemeinsam mit Eltern und Erzieher/innen starten sie zu ersten, kurzen Ausflügen in die multimediale Welt. Der Computer in der Kita ermöglicht allen Kindern, gemeinsam und aktiv die neuen Welten zu entdecken und zu erforschen, in ihnen zu spielen und zu lernen.

Altersgerecht eingesetzt, können computerisierte Spiel- und Lernwelten ein bereicherndes Element sein für ein kindgerechtes Spielen und eine weitere Form der medialen Sprachförderung.[62] Von der Erhöhung der Konzentrations- und Merkfähigkeit, der Teamfähigkeit, über die Schulung des abstrakten, vernetzten Denkvermögens, bis hin zum technischen Grundwissen, die Kinder ziehen viele Vorteile daraus.

In der Regel spielen die Kinder nicht mehr als 30 Minuten, am liebsten in kleinen Gruppen. Achten Sie von Anfang an auf die Festlegung der Nutzungsbedingungen, stellen Sie Regeln auf. Eltern zeigen ein hohes Interesse am Computereinsatz in Kitas, äußern sich zum Teil ausgesprochen kritisch, fragen nach praktischen Tipps zu kindgerechter Software, sicheren Seiten im Internet und Erziehungsempfehlungen für den Umgang mit diesen Medien. Lernen Sie Unterstützungsangebote wie „Klicksafe“[63], Klick-Tipps[64] und unsere mec-Fortbildungsangebote[65] dazu kennen.

3a | Der Computer – ein kreatives Mittel (nicht nur) zur Sprachförderung

Sie planen die Anschaffung eines Computers? Ihre Einrichtung verfügt bereits über ein Gerät, es wird aber kaum genutzt? Sie wollen „die Kiste“ mal aufräumen und etwas Sinnvolleres als nur Spiele-Software ausprobieren? In „Computerarbeit in Kindertageseinrichtungen“[66], die Ihrer Handreichung „Erlebniswelt Medien“, Teil 6 beigelegt ist, finden Sie umfangreiche Tipps auch für eine Software, die mehr kann als nur Spaß machen.



Ihr gezielter Einsatz dient der Ergänzung Ihrer Sprachförderprojekte, besonders für Kinder mit erhöhtem Förderbedarf. Das hohe Motivationspotenzial des Computers spricht oft diejenigen an, die sich ansonsten wenig dauerhaft auf eine Aufgabe konzentrieren können. Der Computer „macht Lust aufs Schreiben“. Insbesondere für die älteren Kita-Kinder (Vorschule, Übergang Grundschule) ist Literacy-Erziehung, die Förderung einer umfassenden Lese-, Erzähl- und Schreibkompetenz, bedeutsam. Ihre Begeisterung ist groß, wenn sie entdecken, wie spannend es ist, zu lesen und zu schreiben. Eine speziell dafür ausgesuchte Software kann das Interesse der Kinder an Lauten und Buchstaben fördern und ihre Kenntnisse vertiefen.

Als Schreib- und Malwerkzeug, als Informations- und Kommunikationsmittel und als technische Gelegenheit, individuelle Bildungs- und Lernprozesse zu dokumentieren,

[62] Hans-Jürgen Palme: Computer im Kindergarten – Was Kinder am Computer spannend finden und wie Erzieherinnen damit umgehen können, München 1999.
[63] http://www.klicksafe.de (Stand Mai 2009).
[64] http://www.klick-tipps.net (Stand Mai 2009).
[65] http://www.mec-rlp.de (Stand Mai 2009). Die Fortbildungen sind anerkannt und gefördert im Rahmen der rheinland-pfälzischen Fortbildungsinitiative „Zukunftschance Kinder – Bildung von Anfang an“ sowie einige zusätzlich auch in dem Programm „Qualifizierung von Sprachförderkräften in Rheinland-Pfalz“ und werden regelmäßig in Ihrer Wohnortnähe angeboten.
[66] Franz Gerlach / Claudia Kuse / Stefan Aufenanger: a. a. A.

eröffnet der Computer Ihnen, bei geeigneter Software, eine große Bandbreite an Einsatzmöglichkeiten. Grundsätzlich unterscheiden Sie spiel- und aufgabenorientierte Software von mal- und gestaltungsorientierten Programmen. Beachten Sie, für welches Alter das jeweilige Angebot einsetzbar ist, und bieten Sie vor allem weitere Anreize, das mit dem PC Erlebte und Erlernte mit anderen Mitteln beim Spielen, Gestalten und Geschichtenerzählen zu vertiefen.

Medienpädagogische Projekte „glänzen", wenn sie in den Kita-Alltag passen und die Themen der Kinder altersgerecht aufgreifen. Der PC ist nicht das alleinige Mittel, um Sprache im Kita-Alltag zu fördern, stellt jedoch eine für Kinder interessante und wertvolle Ergänzung zu Leseecke, Kinderbüro und Schreibwerkstatt dar.



Sie benötigen:

- einen Computer mit Lautsprecherboxen und eine kindgerechte Maus mit Mousepad. Bedenken Sie den Standort des Rechners. Er sollte nicht in der hintersten Ecke stehen. Optimal ist es, wenn zwei Kinder daran spielen können und zwei weitere als Zuschauer erlaubt sind.

Prinzipiell ist es wichtig, den Kindern eine technische Einführung zum Computer zu geben. Am besten beginnen Sie mit einer kleinen Gruppe von älteren Kindern. Wie würden Sie den Kindern ein anderes neues Spiel- bzw. Werkzeug vorstellen? Behandeln Sie den Computer entsprechend. Ausführliche Informationen von Rahmenbedingungen über Software bis zur Vorstellung von Methoden, wie dem PC-Führerschein, finden Sie wieder in der Handreichung „Computerarbeit in der Kindertagesstätte".

Tipp: Probieren Sie auf jeden Fall die Software vorher selbst aus. Gute Spiele sind nicht immer leicht zu erkennen und die Covergestaltung mit bekannten Medienfiguren kann zu Fehlkäufen verführen. Testen Sie geliehene Software aus der Stadtbibliothek oder kaufen Sie auf Empfehlung von Kolleginnen oder Kollegen.

Eine besondere Software zum Schriftspracherwerb ist die zweite Auflage „Neues von den Schlaumäusen" (ab 4 Jahre)[67] .



Kinder erforschen Schrift und Sprache auf eine sehr spielerische Weise, ergänzen ihren Wortschatz und gleichen auf diesem Weg Sprachdefizite aus. Einzigartig im Bereich Lernsoftware ist das Betreuer-Tool. Dies gibt Erzieherinnen und Erziehern die Möglichkeit, alle enthaltenden Spielstationen direkt auszuprobieren. Für jedes angemeldete Kind kann ein Protokoll eingesehen werden, in dem ersichtlich ist, welche Spiele bereits gespielt oder begonnen wurden. Eine Sprachstandserhebung ermöglicht einen Test zu den Bereichen Wortschatz, Sprachverständnis, Artikel, Präpositionen, Reimwörter und Laute. Dem Programm liegt eine ausführliche Anleitung bei. Die Software wird von Cornelsen vertrieben. Sie läuft auf Windows XP und Windows Vista.

Für weitere Software-Tipps stöbern Sie in dem folgenden Kapitel der „Erlebniswelt Medien", Teil 2, 3b | Mit Spaß lernen – Prämierte Kindersoftware und besuchen Sie die Internetseite des Büros für Kindermedien FEIBEL.DE (Berlin) www.feibel.de (Stand Mai 2009). Sie verfügt über eine gut strukturierte Datenbank. Allein über die Altersangabe „5 Jahre" kommen Sie zu einer ganzen Bandbreite von guter Software[68]. Gerade für das thematische Arbeiten zu Themen wie Natur, Bauernhof, Technik u. a. finden Sie viele Anregungen.

Autorinnen: Birgid Dinges, Leitung Lernwerkstatt Kindertagesstätte, medien+bildung.com und Maren Risch, Medienpädagogin, medien+bildung.com

---

[67] *http://www.schlaumaeuse.de, Stand Mai 2009.*
[68] *Kriterien für gute Software finden Sie in den Handreichungen „Computerarbeit in der Kindertageseinrichtungen", a. a. O., S. 36 ff.*

3b | Prämierte Kindersoftware – mit Spaß lernen



Lernsoftware in der Kita? Was genau ist da im Angebot? Wie kann anspruchsvolle von schlechter Software unterschieden werden? Professionelle Hilfe bei der Anschaffung von Software bieten Ihnen
Initiativen wie der Kindersoftware-Preis TOMMI[69], der Interaktivpreis PÄDI des Vereins Software im Netz (SIN)[70] oder der Deutsche Bildungsmedienpreis DIGITA.[71]
Herausgeber des TOMMI sind die Zeitschrift für Eltern und Kinder „spielen und lernen“ und das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin. Unterstützt wird diese Initiative von der Stiftung Lesen, ZDF tivi, der Frankfurter Buchmesse und dem Deutschen Bibliotheksverband e.V. (dbv).

Das SIN ist eine bundesweit agierende medienpädagogische Facheinrichtung. Es konzentriert – als anerkannter Träger der freien Jugendhilfe – den Schwerpunkt seiner Aktivitäten auf den Bereich „Kinder, Jugendliche und Multimedia“.

Das macht SIN(N) – „Studio im Netz“ präsentiert: PÄDI!

Als multimediale „Drehscheibe“ greift der freie Träger der Jugendhilfe SIN die digitalen Herausforderungen praxisnah und kritisch auf. Durch seine Konzeption gibt er innovative Anstöße für die Kinder- und Jugendkulturarbeit. Für sein Engagement erhielt das SIN den Deutschen Kinderkulturpreis 1998 des Deutschen Kinderhilfswerks und den Dieter-Baacke-Preis 1999 der GMK (Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur).

Jährlich prämiert die Initiative mit dem Interaktiv-Preis PÄDI [72] multimediale Produkte für Kinder und Jugendliche. Es werden On- und Offline-Angebote gewürdigt, die in einem Auswahlverfahren von Kindern, Jugendlichen, Eltern, pädagogisch Tätigen und Experten das Prädikat „pädagogisch wertvoll“ erhalten haben.

Der PÄDI in Gold in der Kategorie Kinder ging 2008 an „Frag doch mal ... Das Maus-Quiz für die ganze Familie“ von EMME. Den PÄDI in Silber erhielt das Programm „Comic Life“ vom Hersteller Plasq (Kategorie Kinder). Der PÄDI in Bronze für Kinder wurde verliehen an „Klopf an! Frühes Fördern mit dem PC“ von Terzio. Detaillierte Beschreibungen finden Sie auf der Internetseite



Eine Spielszene aus „Klopf an!“

www.sin-net.de. Schnuppern Sie einfach einmal herein, es gibt dort viele weitere Hilfestellungen für Ihre medienpädagogische Praxis, wie das Gütesiegel, Broschüren und differenzierte Wissensportale für die verschiedenen Nutzer/innen.[73]

---

[69] http://www.kindersoftwarepreis.de (Stand 2009).
[70] http://www.sin-net.de (Stand Mai 2009).
[71] http://www.digita.de (Stand Mai 2009).
[72] http://www.sin-net.de/paedi.htm (Stand Mai 2009).
[73] Die Empfehlungen gibt es auch als Broschüre. SIN – Studio im Netz e.V. (Hg):. Pädi. Der „Pädagogische Interaktiv-Preis“. Ausgabe 2007/2008. Pädagogisch empfehlenswerte Lern-/ Spielprogramme und Internetseiten, München 2008. Beziehbar auch als Download über das Onlineportal der Initiative (Hg.): http://www.sin-net.de.

TOMMI zeichnet „Doras Reparaturabenteuer“ aus

Der deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI zeichnet jährlich Software aus, die für sich beansprucht, neben gelungener Unterhaltung auch einen Wissensmehrwert zu vermitteln. Die Bewertung erfolgt nicht nur durch eine Fachjury, auch Kinder spielen und bewerten die Software selbst. Ziel ist es, gute Software bei einem größeren Publikum bekannt zu machen. Mit der Auslobung eines Sonderpreises für den Bereich Kindergarten und Vorschule, den wir Ihnen kurz vorstellen, rückt das Thema „vorschulische Medienbildung“ mehr in den Blick der Öffentlichkeit.

Der Sonderpreis geht an:

In diesem Fall an ein Konsolenspiel, da 2008 nur Konsolenspiele eingereicht waren. „Doras Reparaturabenteuer“ von VTech hat



Eine Spielszene aus „Doras Reparaturabenteuer“

2008 den TOMMI-Sonderpreis für den Bereich Kindergarten und Vorschule erhalten. Das Spiel ist für die Lern-Konsole „V.Smile“ konzipiert. Diese Konsole kann auch an einen Fernseher angeschlossen werden. In acht Lernabenteuern, drei Lernspielen und der Rubrik „Sing mit“ regt das Konsolenspiel dazu an, schulrelevantes Wissen und Fertigkeiten spielerisch einzuüben. „Die Kinder bestehen Lernabenteuer und sammeln Entdeckersterne“, so die Beschreibung der TOMMI-Jury. Die jungen Abenteurer/innen lernen einfache geometrische Formen kennen und werden in ihrem räumlichen und logischen Denken gefordert. Die Hauptdarstellerin Dora ist sympathisch und es gelingt ihr mit ihrem Reparaturabenteuer Lernthemen für das Kita-Alter mit dem kindlichen Unterhaltungsbedürfnis in Einklang zu bringen.

Autorinnen: Birgid Dinges, Leitung Lernwerkstatt Kindertagesstätte, medien+bildung.com und Maren Risch, Medienpädagogin, medien+bildung.com



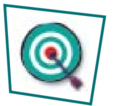
3c | „Schlaumäuse“ – Kinder entdecken Sprache

Lernsoftware für Kinder von vier bis sechs Jahren

Mit Hilfe der Lerninitiative Schlaumäuse[74] und der damit verbundenen Software erforschen Kindergartenkinder spielerisch Schrift und Sprache, verbessern so ihren Wortschatz und gleichen Sprachdefizite aus. Mit viel Spaß entdecken sie, dass die Schrift lautorientiert ist, erst danach können sie wirklich selbstständig lesen und schreiben lernen. Gleichzeitig lernen sie den sinnvollen Umgang mit dem Computer kennen und erhöhen ihre Konzentrationsfähigkeit. Das pädagogische Konzept für die Software stammt von den Didaktikexperten der Computer-Lern-Werkstatt der Technischen Universität Berlin. Um den hohen Ansprüchen an die Software gerecht zu werden, kooperierte der Initiator Microsoft bei dessen Umsetzung mit dem Cornelsen Verlag, einem der führenden Verlage für Bildungsmedien in Deutschland. Bundes- und Landesministerien unterstützen das Ziel, diese Software flächendeckend in den Kita vorzuhalten, um jedem Kind einen gleichberechtigten Zugang zu ermöglichen.

[74] http://www.schlaumaeuse.de (Stand Mai 2009). Hier können Sie sich online registrieren, um die kostenlose Software zu erhalten.

Die Software wurde um ein Tool („Werkzeug") für die pädagogischen Fachkräfte ergänzt. Durch einen direkten Zugang erhalten Sie einen schnellen Überblick über Inhalte und Aufgaben, die das Programm anbietet. Sie sehen im Protokoll den aktuellen Bearbeitungsstand des jeweilig angemeldeten Kindes. Dabei ist besonders der Sprachstandstest hervorzuheben. In diesem Bereich haben Sie die Möglichkeit, Wortschatz, Sprachverständnis, Artikel, Präpositionen, Reimwörter, Laute, grundlegende sprachliche und phonologische Fertigkeiten eines Kindes zu testen und bei Bedarf gezielt zu fördern.[75]



Das Schlaumäuse-Lernprogramm bietet bereits Kindergartenkindern die Möglichkeit, mit Hilfe des Computers erste Verbindungen zwischen dem Laut- und dem Schriftbild zu entdecken. Durch die Schlaumäuse haben die Kinder einen direkten Zugang zur Schrift. Auf spielerische Weise entdecken sie, dass die Schrift lautorientiert ist, erst danach können sie wirklich selbstständig lesen und schreiben lernen.



Das Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur und die Multimediainitiative der Landesregierung rlp-inform der Zentralstelle für IT und Multimedia im Ministerium des Innern und für Sport statten auch im Jahr 2009 bis zu 50 weitere Kindertagesstätten mit Computern und der Schlaumäuse-Software aus. Rheinland-pfälzische Einrichtungen, die eine Landesförderung nach dem Kindertagesstättengesetz erhalten, können auf dem Kita-Server (www.kita.rlp.de) unter Themen / Kita-Projekte / Rubik „Medien" das Bewerbungsformular sowie weitere Informationen zur Bildungsinitiative Schlaumäuse herunterladen.
Auskünfte zur Fortsetzung der Bildungsinitiative in Rheinland-Pfalz erteilt das Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur, Frau Sandra Thiel, Mittlere Bleiche 61, 55116 Mainz, Sandra.Thiel@mbwjk.rlp.de





Sie benötigen:

- Rechner mit Windows 95/98, XP oder Vista,
- preiswerte Lautsprecherboxen und Mikrofon oder Headset für den Computer,
- Software-CD Schlaumäuse.



Durchführung:
Öffnen Sie das Softwareprogramm. Im nächsten Schritt gehen Sie in den Betreuertool. Dort geben Sie das Passwort ein. Jetzt erproben Sie nacheinander: „Direktzugang", „Protokoll", „Screening".

Autorin: Daniele Darmstadt, Fachberatung für kommunale Kindertagesstätten im Landkreis Mainz-Bingen

3d | Kinder surfen, wo's gut ist – Klick-Tipps



1. Unterwegs im Internet – kinderleicht, aber nicht immer kindgerecht

Das Internet als Spielplatz und Treffpunkt

Spielen, Freunde treffen, Infos suchen – Kinder surfen gerne im Internet. Es ist nicht nur am PC, in der Kita oder Schule verfügbar, sondern auch auf dem Handy oder der Spielkonsole. Eine gute Einführung ins Internet wird daher immer wichtiger. Sie hilft Kindern, die richtigen Angebote zu finden und Risiken soweit wie möglich zu vermeiden.

Risiken und Gefahren (er)kennen

Risiken ergeben sich in verschiedenen Bereichen im Internet. Kinder können mit pornografischen, gewalthaltigen oder extremistischen Texten und Bildern konfrontiert werden. Dies geschieht oft unbeabsichtigt, indem sie z. B. einfach einen Begriff in die Adresszeile

[75] *Karin Jampert u. a. (Hrsg.): Kinder-Sprache stärken!", a. a. O.*

eingeben oder eine Suchmaschine unpassende Treffer liefert. Manchmal suchen Kinder auch aktiv aus Neugier nach solchen Angeboten, die sie aber trotzdem überfordern.
In Chats[76] oder über Instant Messenger können Kinder mit anzüglichen Beiträgen oder Kontaktwünschen belästigt werden. Soziale Netzwerke, wie SchülerVZ oder wer-kennt-wen.de[77] oder andere, liegen aktuell sehr im Trend. Hier müssen Kinder lernen, nicht zu viele persönliche Daten preiszugeben und keine Bilder von sich und Freunden einzustellen. Cybermobbing[78] kann ebenfalls zum Problem für Kinder werden.
Auf allen Webportalen ist Werbung in vielfältigsten Formen integriert, teilweise auch in spielerischer Vermischung von Inhalt und Werbung. Kinder müssen daher Werbeformen, Shop-Angebote und auch Abzock-Fallen erkennen können.
Wenn Sie auf unzulässige Webseiten stoßen, melden Sie diese bitte umgehend an jugendschutz.net[79].

Kinder ans Internet heranführen



Damit Kinder sich sicher im Netz bewegen können, gilt es, den PC soweit wie möglich abzusichern und die jungen User gleichzeitig pädagogisch an das neue Medium heranzuführen. Sie sollten daher immer wieder zusammen mit den Kindern surfen, die wichtigsten Sicherheitstipps vermitteln, und Vereinbarungen zur Nutzung treffen. Stellen Sie den PC mit Internet-Anschluss so auf, dass Sie ihn im Blick haben.

2. Kinder sicher online

Ideal wäre es, wenn die Technik ungeeignete Webseiten oder verstörende Kontakte zuverlässig blockieren würde. Leider ist das (noch) nicht umfassend möglich: Technische Schutzvorkehrungen können Ihre Medienerziehung erleichtern, jedoch nicht ersetzen. Die aufgeführten Maßnahmen bieten zwar keinen umfassenden Schutz, helfen aber den Kindern, die richtigen Seiten zu finden und die Konfrontation mit belastenden Inhalten zu vermeiden:



Kindgerechte Startseiten mit einem Klick einrichten

- Eigenes eingeschränktes Benutzerkonto für die Kinder einrichten,
- kindgerechte Startseiten einstellen, z. B. blinde-kuh.de, klick-tipps.net, fragfinn.de, Einrichten von Kinder-Startseiten mit einem Klick unter www.klick-tipps.net/sicher,
- Favoritenliste mit guten Kinderseiten erstellen, eine geprüfte aktuelle Liste finden Sie unter www. klick-tipps.net/liste,
- Kinder-Suchmaschine einstellen, z. B. fragfinn.de, blinde-kuh.de, helles-koepfchen.de, einrichten für den Internet Explorer (Version 7) unter www.klick-tipps.net/sicher,
- Google sichern: Einstellungen > SafeSearch-Filter > Strikte Filterung > Speichern,
- Chats und Instant Messenger: Sicherheitseinstellungen auf die höchste Stufe, Sicherheitshinweise für Chats und Messenger unter chatten-ohne-risiko.net,
- installieren Sie ein Filterprogramm, z. B. kostenlose Kindersicherung auf fragfinn.de oder kostenlose Software von Ihrem Provider (z. B. T-Online oder AOL oder von Microsoft). Details und Anleitungen zu diesen Themen finden Sie im Faltblatt „Surfen – Kinder sicher online"[80].

[76] Chat: engl. to chat – „plaudern, unterhalten", Chat und Instant-Messenger bezeichnen Plattformen oder Programme zur direkten Kommunikation im Internet (in Echtzeit).
[77] SchülerVZ oder wer-kennt-wen.de (wkw) sind Online-Gemeinschaften oder Plattformen, die es ermöglichen, kostenlose Benutzerprofile mit Fotos, Blogs (Online-Tagebücher), Gruppen usw. einzurichten und sich mit anderen auszutauschen.
[78] Beim sogenannten Cyber-Mobbing (Cyber-Bullying, Cyber-Stalking) werden die Opfer durch Bloßstellung im Internet, permanente Belästigung oder durch Verbreitung falscher Behauptungen gemobbt.
[79] jugendschutz.net – als gemeinsame Zentralstelle von den Jugendministern der Bundesländer gegründet und seit 2003 an die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) angebunden – drängt auf die Einhaltung des Jugendschutzes im Internet und sorgt dafür, dass Anbieter problematische Inhalte verändern, löschen oder für Kinder und Jugendliche sperren. Geben Sie Hinweise auf Verstöße an die Beschwerdestelle (www.jugendschutz.net/hotline) weiter. (Stand Mai 2009).
[80] Download unter http://www.jugendschutz.net/eltern (Stand Mai 2009).

3. Kinder zu guten Angeboten führen

Besonders wichtig ist: Führen Sie die Kinder zu „ihren“ Webseiten. Klick-Tipps.net – ein Kooperationsprojekt von jugendschutz.net und der Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest – hilft Ihnen dabei. Medienpädagoginnen und Medienpädagogen recherchieren zusammen mit einer Kinderredaktion attraktive Inhalte und stellen geprüfte, aktuelle Links für Kinder zusammen.

Klick-Tipps der Woche

Jede Woche wählt die Redaktion gute Kinderwebseiten zu drei Themen aus, die Kinder interessieren und für sie relevant sind. Sie bieten aktuelle Nachrichten, Infos, Spiele, Mitmachangebote und vieles mehr. Die Zusammenstellung der Links ist medienpädagogisch begründet. Ein besonderer Arbeitsschwerpunkt ist die Förderung von Medienkompetenz bei Kindern. Alle Webseiten werden anhand von Qualitätskriterien geprüft. Sie können sich auf die Auswahl verlassen. Zu finden auf der Webseite www.klick-tipps.net.



Startseite klick-tipps.net mit den Klick-Tipps der Woche vom 25. Juni 2009

Die Kinderseiten-Liste von Klick-Tipps

Die Kinderseitenliste präsentiert über 40 gute Internetadressen größerer Portale und der wichtigsten Seiten für Kinder im Netz. Sie ist



Die Klick-Tipps-Kinderseiten-Liste

gegliedert nach Sprungschanzen, Spielen & Mitmachen, Wissen & Lernen sowie Rat & Hilfe. Jede Seite wird auch von Kindern bewertet.

Mitmachen in der Kinderredaktion

Klick-Tipps stellt jede Woche eine Seite vor, die alle Kinder testen können. Hier könnten Sie mit Ihren Kindern mitmachen und die Kinder bewerten lassen. Die dort präsentierte Webseite durchklicken und alles ausprobieren! Und dann einfach eine Note vergeben und eine kleine Begründung schreiben, was den Kindern an der Seite gefällt oder was sie nicht so gut finden. Infos und Links zum Bewertungsbogen finden Sie in der Rubrik „Kinderredaktion“ auf der Webseite von Klick-tipps.net.



Ran an die Maus, rein ins Netz: Kinder spielerisch fördern

Einen kleinen Einführungskurs ins Internet bietet die Broschüre „Ein Netz für Kinder – Surfen ohne Risiko“[81], die jugendschutz.net erstellt hat und die vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend herausgegeben wird. Die Vorschläge umfassen erste Spiele mit der Maus, Konzentrations- und Kreativspiele, Wissen und Lernen im Internet, erstes Mailen, Mitmachangebote u.v.m. Daneben präsentiert die Broschüre empfehlenswerte Kinderseiten und informiert über Gefahren für Kinder im Netz und den kompetenten Umgang mit dem Internet. Seit 2007 gibt es auch ein Extraheft für Kinder.



4. Gute Links für die Webseite Ihrer Einrichtung

Hat Ihre Einrichtung eine eigene Webseite? Dann können Sie dort ohne Aufwand mit den wöchentlichen Klick-Tipps gute Inhalte für Kinder anbieten. Die Einbindung der Klick-Tipps in Ihre Webseite ist unkompliziert und schnell realisierbar. Sie können als I-Frame[82] oder RSS-Feed in verschiedenen Größen eingebunden und farblich angepasst werden. Einmal eingerichtet aktualisieren sich die Klick-Tipps automatisch, es fällt kein weiterer Arbeitsaufwand an.



Infos und genaue Anleitung unter www.klick-tipps.net/buchen.



Informieren Sie sich weiter

- www.klick-tipps.net
- Broschüre „Ein Netz für Kinder – Surfen ohne Risiko?“, Hrsg. Bundesministerium für Frauen, Senioren, Familie und Jugend, erstellt von jugendschutz.net
- Faltblatt „Surfen – Kinder sicher online“, Hrsg. verschiedene Länderministerin und Institutionen, erstellt von jugendschutz.net
- Internet-Tipps für Eltern und Informationen zu Filtersystemen: www.klicksafe.de
- Die Fortbildungen des „mec – Der medienpädagogische Erzieher/innen Club Rheinland-Pfalz“: „Internet in Kinderhand – wie kann (Hort-)Kindern dabei geholfen werden, das WWW für sich zu entdecken“ oder „Kinder – ran an die Maus!“ – Seminare für Einsteiger/innen und Fortgeschrittene.“[83]

Autorin: Dr. Ulrike Behrens, Medienpädagogin, jugendschutz.net

3e | Internet, Browser, PC? Was ist das?

Schauen Ihnen Ihre Hort-Kinder auch interessiert über die Schulter, wenn Sie mal im World Wide Web unterwegs sind oder eine SMS verschicken? Wollen Sie wissen, was genau Sie da machen oder es selbst einmal ausprobieren?

Das steigende Interesse und die Faszination sehr junger Kinder für die Neuen Medien gehen mit der inzwischen nahezu flächendeckenden multimedialen Durchdringung und Ausstattung deutscher Haushalte einher. Jedes zweite Kind im Alter von sechs bis sieben Jahren hat laut der KIM-Studie 2008[84] bereits

[81] Kostenlose Bestellung oder Download der Broschüren unter http://www.bmfsfj.de (Stand Mai 2009).
[82] I-Frame (Inline-Frame), RSS Feed u. a. sind verschiedene technische Möglichkeiten zur Übermittlung von Daten. Über einen I-Frame kann man Inhalte anderer Anbieter in eine Webseite einfügen.
[83] Informationen und Anmeldungen: http://www.mec-rlp.de/termine/fortbildungen (Stand Mai 2009).
[84] http://www.mpfs.de (Stand Mai 2009). Download der KIM-Studie 2008. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger.

Erfahrungen am PC gesammelt. Insgesamt betrachtet nutzen drei Viertel der Kinder zwischen sechs und dreizehn Jahren zumindest selten einen Computer, vor allem für Computerspiele, Schularbeiten und das Surfen im Internet.

Vermeidungsstrategien, die die Kinder von PC und Internet fernhalten sollen, erscheinen „verstaubt" vor dem Hintergrund der Anforderungen heutiger Lebens- und Arbeitswelten, auf die Kinder schon früh spielerisch und fantasievoll vorbereitet werden können, im Sinne des Erziehungsauftrags sogar vorbereitet werden müssen. Denn was heute gefragt ist, ist Medienkompetenz.

Die „Wissen wie's geht"-Tipps von Internet-ABC[85] und klicksafe[86] sollen Ihnen dabei helfen, Ihre Kinder fit und kompetent für den Einsatz am Computer und im Internet zu machen. Geben Sie doch auch den Eltern die Empfehlungen mit auf den Weg, damit die Kinder zu Hause die einfachen Anwendungen in Begleitung üben können.

Zusätzlich können die Kleinen die „Wissen wie's geht"-Module am PC bearbeiten auf www.internet-abc.de (nach jedem Tipp ist das entsprechende Modul ausgewiesen).

1. Grundbegriffe verstehen und erlernen

Wie beim Autofahren müssen auch für den unfallfreien Verkehr auf der „Datenautobahn" grundlegende Begriffe und Funktionen geklärt werden. Sammeln Sie gemeinsam mit den Kindern unklare Begriffe und besprechen Sie diese. Das Lexikon im Internet-ABC hilft dabei weiter.

Um durch das World Wide Web zu navigieren, ist der Umgang mit Maus, Tastatur und Browser eine wichtige Grundvoraussetzung. Was sich hinter all diesen Begriffen verbirgt, erklärt sich am besten direkt am Computer. Öffnen Sie den Browser und besuchen Sie eine ausgewählte Kinderseite, z. B. das Internet-ABC. Überlassen Sie den Kindern das Ruder und erforschen Sie zusammen die Seite. Dabei erklären Sie, was „Links" sind, wo sich die Adresszeile im „Browser" befindet und wie man diesen bedient (Vor- und Zurück-Taste, Scrollbalken, Fenster minimieren und schließen, Pop-Ups usw.). Bei Ihren ersten Surftouren sollten Sie die Kinder auf jeden Fall begleiten!

Wissen, wie's geht! – Modul: „Kapitän Eddie erobert das WWW Weltmeer"

2. Lesezeichen und „Startrampen" setzen

Auf den ersten gemeinsamen Surftouren haben Sie mit den Kindern spannende Seiten entdeckt und die Internetadressen auf Papier notiert. Aber irgendwie fehlt es noch an einer Strategie, das Angebot strukturiert und kindgerecht zu erschließen. Welche Internetseiten sind überhaupt für Kinder geeignet?



Portale wie das Internet-ABC sowie Suchmaschinen helfen, sich in der Angebotsfülle zurechtzufinden. Um interessante Seiten schnell wieder zu finden, legen Sie diese als Lesezeichen (Favoriten) im Browser fest: Beim Internet Explorer unter „Favoriten" > „Zu Favoriten hinzufügen". So können Kinder dem Alter entsprechende Inhalte direkt ansteuern, ohne durch Eingabefehler auf unerwünschte Seiten zu gelangen. Sorgen Sie dafür, dass die

[85] *http://www.internet-abc.de/kinder (Stand Mai 2009).*
[86] *https://www.klicksafe.de (Stand Mai 2009).*

Kinder nach dem Öffnen des Browsers eine geeignete „Startrampe“ für ihre Surftouren vorfinden: Legen Sie eine Kindersuchmaschine oder ihre Lieblingsseite als Startseite fest: Beim Internet Explorer über „Extras“ > „Internetoptionen“ > „Allgemein/Startseite“.

3. Suchmaschinen nutzen

Ihre Kita-Kinder müssen später sicher etwas für die Schule recherchieren und sollten rechtzeitig lernen, wie das geht. Wo soll man mit der Suche beginnen? Wie vorgehen?

Da große Suchmaschinen wie etwa „Google“ auch für Kinder problematische Seiten anzeigen, sollten Kinder besser Suchmaschinen verwenden, die auf ihre Bedürfnisse ausgerichtet sind und redaktionell geprüfte Seiten anzeigen. Die Gefahr, sich auf ungewollte Seiten zu verirren, wird so deutlich minimiert. Geeignete Suchmaschinen für Kinder sind z. B. www.fragfinn.de oder die „Blinde Kuh“ (www.blinde-kuh.de). Üben Sie die Suche gemeinsam: Forschen Sie z. B. nach den Lieblingstieren der Kinder. Für die gezielte Recherche notieren Sie zunächst gemeinsam passende Suchwörter.

Wissen, wie‘s geht! – Modul: „Suchen und Finden – Eddie zu Gast bei der Blinden Kuh“

4. Bewusstsein für Werbung schaffen

Vor lauter Pop-Ups und Werbebanner finden sich die Kinder beim Surfen auf einer Seite gar nicht mehr zurecht und landen ganz woanders – weit weg von der ursprünglich gewollten Kinderseite.
Werbung begleitet uns auch im Web: Bunte und animierte Anzeigen, Banner und Pop-Ups bewegen Kinder zum Klicken, Kaufen oder zur Teilnahme an Gewinnspielen. Werbung im Internet wird genau auf die Zielgruppe abgestimmt. Insofern ist es wichtig, dass Kinder lernen, Online-Werbung zu erkennen. Zeigen Sie, wie Werbung von „normalen“ Inhalten unterschieden werden kann. Besuchen Sie dazu gemeinsam eine beliebige kommerzielle Seite. Ihre Kinder sollten z. B. wissen, wie sie Pop-Up-Fenster mit Werbung wegklicken können. Zu empfehlen sind Pop-Up-Blocker, die sich im Browser einrichten lassen. Heiß geliebt von Kindern sind Gewinnspiele. Bei der Kindersuchmaschine „Blinde Kuh“ wird keine Werbung eingeblendet und es werden nur selten kommerzielle Angebote in den Ergebnissen aufgelistet.

Wissen, wie‘s geht! – Modul: „Werbung, E-Commerce und Gewinnspiele“



Informieren Sie sich weiter:

www.klicksafe.de
Homepage der Initiative für mehr Sicherheit im Netz mit übersichtlich aufbereiteten Themen rund um Internetsicherheit und Webtrends sowie aktuelle Unterrichtsmaterialien wie zum Thema Cyber-Mobbing.

www.internet-abc.de
Ein Portal für Kinder, Eltern und Pädagogen mit Tipps zum Einstieg von Kindern ins Netz.

www.fragfinn.de
Ein sicherer Surfraum für Kinder mit redaktionell geprüften Internetseiten.

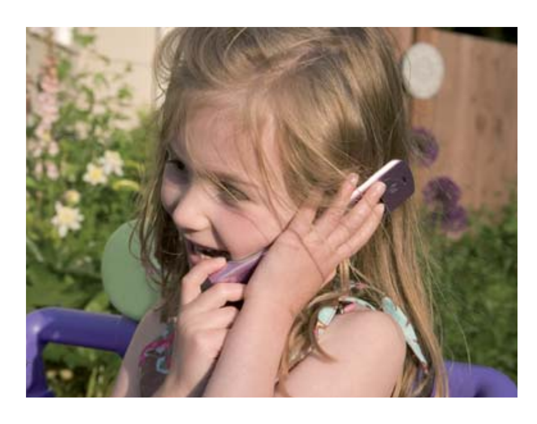
www.seitenstark.de
Eine Sammlung empfehlenswerter Kinderseiten.

www.kinder-messenger.de
Der erste Kindermessenger für Kinder zwischen acht und zwölf Jahren von Microsoft.

www.klick-tipps.net
Über das Portal von klick-tipps werden Kinder auf Seiten geführt, die informieren und Spaß machen: Spiele, Sport.

Mit freundlicher Unterstützung der Initiativen klicksafe und Internet-ABC.

3f | Hilfe, ein Handy im Kindergarten!



Ebenso wie Fernsehen, Radio, DVD-Player oder Computer ist das Handy aus den Haushalten nicht mehr wegzudenken. Bereits jeder fünfte Sechs- bis Siebenjährige (KIM 2008)[87] besitzt ein Handy, je älter sie werden, umso wichtiger wird es. Aber auch schon jüngere Kinder zeigen Interesse am Mobiltelefon oder haben es auf Wunsch der Eltern. Nutzen Sie die Möglichkeiten eines medienpädagogischen Elternseminars (siehe „Erlebniswelt Medien", Teil 3, Erziehungs- und Bildungspartnerschaft), um für dieses Thema ebenso wie für den Umgang mit Fernsehen, Computer und Internet zu sensibilisieren.

Beim Übergang von Kindergarten zur Grundschule, oder wenn Ihrer Kindertageseinrichtung ein Hort angeschlossen ist, wird dieses Thema auch Ihr Thema. Auch hier gilt, je früher Sie die Kinder im Umgang mit diesem Instrument der crossmedialen Kommunikation (also der Kontaktaufnahme über verschiedene Medien) vertraut machen, um so medienkompetenter kann es sich später vor Gewaltübergriffen auf dem Handy, Cybermobbing, Kostenfallen und anderen Dingen schützen.

Respektieren Sie, dass das Handy für Kinder (und später für Jugendliche) wichtige Funktionen im Alltag und für das Sozialleben hat:

- Sicherheit: Hilfe rufen können, Möglichkeit für Eltern zur Kontaktaufnahme (die manchmal auch in Kontrolle ausartet).
- Organisation des Alltags: vom Vereinbaren von Abholdiensten mit den Eltern bis hin zu Kontakten mit den Gleichaltrigen.
- Ein eigenes Handy ist etwas ganz Persönliches. Ihr Kind kann es überall nutzen (eben nicht nur wie früher ausschließlich im öffentlichen Wohnzimmer oder Flur).
- Unterhaltung und Beziehungspflege: SMS schreiben, Musik hören, Handyspiele, etc.
- Information: Zugriff auf Nachrichten und Informationsdienste, Zugang zum Internet,
- Fotografieren mit dem Handy,
- Kauf mit dem Handy: kostenpflichtige Klingeltöne, Logos, etc.

Machen Sie mit Ihren Kindern einen „Handyführerschein"

Beim Blick auf die Funktionen eines Mobiltelefons werden auch die Risiken deutlich. Das Handy ist eben nicht nur ein Telefon, um im Notfall mit Ihnen in Kontakt zu treten. Mit ihm können medientechnisch fitte Kinder die multimediale Welt ausschöpfen. Damit sind sie schnell auch Risiken ausgesetzt.

Informieren Sie sich als Fachkräfte über Nutzung und Risiken, sprechen Sie mit Kindern und Eltern bei Bedarf über Funktionen und Fallen. Bieten Sie kleine Projekte an, in denen z. B. die Bedienung gelernt wird oder ein „Handyführerschein" erworben werden kann. Weiterführende Informationen zum Thema „Handy" finden Sie u. a. unter www.klicksafe.de oder bestellen Sie die kostenlose Broschüre des Bundesministeriums für Frauen, Senioren, Familie und Jugend (www.bmfsfj.de).





Autorin: Michaele Schneider, Referentin der medien+bildung.com und im Netzwerk Familienbildung Deutscher Kinderschutzbund – Volkshochschule Wittlich

[87] *http://www.mpfs.de (Stand Mai 2009). Download der KIM-Studie 2008. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger.*

4 | (Zu-)Hören – Aktive Zuhörförderung

4a | „Ohren spitzen!“

Muss man Zuhören überhaupt lernen? Ja, und es macht sogar Spaß – zum Beispiel mit den Möglichkeiten aus dem Ohrenspitzer-Projekt! [88]







Die Kinder lernen bewusst zu hören – die grundlegende Voraussetzung, Sprache, Schrift und darauf aufbauend auch Wissen zu erwerben. Darüber hinaus führt die Beschäftigung mit dem Hören automatisch zu Fragen nach der Funktionsweise des Hörsinns bzw. des Ohrs, fremdsprachige Laute (z. B. in Liedtexten) geben dem Hören eine interkulturelle Perspektive und das Malen auf Musik sowie Tanz und Bewegung geben dem Hören gar eine ästhetische Komponente!

Geräusche begegnen uns überall: Wie hört es sich an, wenn man eine Tür öffnet, eine Jacke (Reißverschluss) schließt, in einen Apfel beißt, ein Bild malt etc.? Nehmen Sie ein einfaches Aufnahmegerät (z. B. ein Diktiergerät) und schicken Sie Ihre Kinder auf Geräuschejagd. Beauftragen Sie zwei oder drei Kinder, innerhalb einer vorgegebenen Zeit (ca. 10 Minuten) Geräusche aufzunehmen. Wenn die „Geräuschejäger“ wieder in der Gruppe zurück sind, dürfen die anderen Kinder raten, welche Geräusche aufgenommen wurden. In einer neuen Runde sind dann andere Kinder an der Reihe, mit dem Aufnahmegerät Geräusche zu sammeln.

Dazu die Arbeitsblätter: „Was sind Geräusche?“ und „Geräuschejagd“ auf Seite 88/89

Stellen Sie selbst Geräusche her!



Lassen Sie mehrere leere Flaschen in einem Wasserbad (z. B. in einer Plastik-Waschwanne) treiben, sodass sie leicht gegeneinander stoßen: Klingt das nicht wie Eisschollen, die auf einem Fluss treiben? Oder nehmen Sie ein Dampfbügeleisen und lösen einen Dampfstoß aus: So klingt ein Drache, der Feuer speit! Unter www.ohrenspitzer.de/angebot/geräusche/geräuschrezepte finden Sie ein ganzes Geräusch-Alphabet, auf das Sie zurückgreifen können, um Kinder für Stimmungen zu sensibilisieren oder um z. B. ein eigenes Hörspiel zu gestalten.

Bauen Sie Geräuschinstrumente!



Eine runde Käseschachtel, in die Sie rechts und links in den Rand des Deckels mit einer dicken Nadel ein Loch bohren, wird leicht zu einer Trommel: Eine auf eine dünne Schnur gefädelte Perle wird durch das eine Loch gezogen, die Enden der Schnur werden verknotet; das zweite Loch erfährt die gleiche „Behandlung“. Jetzt wird die Schachtel verschlossen, die Perlenschnüre hängen nach außen. Wie funktioniert die Trommel? Mehr Anleitungen finden Sie unter www.ohrenspitzer.de/spieleundexperimente



[88] *http://www.ohrenspitzer.de (Stand Mai 2009).*

Kleines Hörspiel ABC

Was sind Geräusche?

Geräusche begegnen uns im Alltag überall.
Machen wir zum Beispiel zu Hause das Licht mit dem Lichtschalter an,

macht es: ____________________

oder die Türklingel macht: ____________________

Viele Tiere aber auch Gegenstände machen ganz typische Geräusche und man erkennt sie sofort, auch mit geschlossenen Augen.

Aufgabe: Ordne den Tieren und Gegenständen ein typisches Geräusch zu.

____________________ ____________________ ____________________

____________________ ____________________

____________________ ____________________ ____________________

Geräuschejagd

Aufgabe:
Sammelt selbst Geräusche! Dazu benutzt ihr ein Aufnahmegeräte und ein Mikrofon.

*Durch Drücken der Taste **REC** startet ihr die Aufnahmen.*

Jetzt hört ihr auf dem Kopfhörer die Geräusche, die das Mikrofon aufnimmt und im Display erscheint ein runder Punkt.

Erst wenn ihr ganz sicher seid, dass ihr alle Geräusche gesammelt habt, drückt ihr die Taste erneut.



Wenn ihr die seitliche Wippe drückt, haltet ihr die Aufnahme an. Im Display erscheint das Pausenzeichen ❚❚

Wenn ihr erneut drückt, erscheint wieder das Aufnahmesymbol ● und ihr könnt weiter aufnehmen.

Wichtig:
1. Sagt vor jeder Aufnahme die Nummer des Geräusches, das ihr aufnehmt.
2. Haltet das Mikrofon möglichst nah an die Geräuschquelle und zielt exakt darauf.
3. Seid während der Aufnahme ganz leise!!!

Geräusche: ☑

1. Schritte (nur eine Person) im Gang ☐
2. Reißverschluss ☐
3. Schritte (nur eine Person) im Freien ☐
4. Tür geht auf ☐
5. Tür fällt ins Schloss ☐
6. Lichtschalter ☐
7. Wasserhahn ☐
8. Klospülung ☐
9. Bleistiftspitzer ☐
10. in einem Buch blättern ☐

Foto: m-audio.de

Erzählen Sie Geräuschgeschichten!



Überlegen Sie mit den Kindern gemeinsam eine kurze Geschichte, die sich als Abfolge von Geräuschen erzählen lässt.

Mögliche Beispiele:
a) Waldspaziergang: Schritte durch Laub / Kies, Vogelgezwitscher, Waldarbeiter, Bach / Wasser plätschern, Insekten summen, Stille (Pause auf einer Parkbank).

b) In Eile unterwegs: Straßengeräusche, eilige Schritte, Fahrradklingel, Verkehr, Autohupe, Bremsen quietschen, erleichtertes Aufatmen (endlich am Ziel!)

Produzieren Sie ein eigenes Hörspiel!

Mit einem einfachen Mikrofon, PC-Lautsprechern, einem PC oder Laptop und einem Aufnahme- bzw. Editierprogramm (z. B. Audacity[89]) können Sie ein eigenes Hörspiel gestalten. Überlegen Sie gemeinsam mit den Kindern eine kleine Geschichte, die sie erzählen wollen, verteilen Sie die Rollen und produzieren Sie Hintergrundgeräusche.



Tipp: Ein selbst produziertes Hörspiel ist ein ganz besonderes Geschenk für die Eltern zum Geburtstag, zum Mutter- oder Vatertag oder zu Weihnachten!



Informieren Sie sich weiter

- Das Ohrenspitzer-Projekt bietet zertifizierte Weiterbildungen zur Hörspielgestaltung an, die von Pädagogen entwickelt und erprobt wurden und die speziell auf die Bedürfnisse von Kindern im Kindergartenalter zugeschnitten sind.
- Der „mec – Der medienpädagogische Erzieher/innen Club Rheinland-Pfalz“ bietet in Kooperation mit dem Ohrenspitzer-Projekt die Fortbildungen „Hör mal hin! – Förderung von Hören und Zuhören in der frühkindlichen Bildung“ und „Mikro an und los! Hörspielproduktionen mit dem PC aus der Kita“ an.[90]

Im Fokus: Das Ohr



Unser Ohr ist ein empfindliches Organ, das man schützen muss: Der Fokus auf das Körperteil Ohr bietet viele Anknüpfungspunkte, Kinder zum bewussten Umgang mit dem Thema Hören / Zuhören und Lärm anzuleiten.

a) Ohrmassage: Sie ist ein Signal, ruhig zu werden, sich zu entspannen. Fordern Sie die Kinder auf, mit den Fingern die eigenen Ohren abzutasten, sie sanft zu massieren und ihrer Form nachzuspüren. So werden die Ohren aktiviert und die Kinder bereiten sich aktiv aufs Zuhören vor.

b) Gegenseitiges Anschauen und Betasten der Ohren: Das „Ohr“-Rang-Utan-Spiel. Verteilen Sie Gymnastikreifen auf dem Boden des Turnraums und teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen ein. Machen Sie eine Musikanlage startklar. Ein Teil der Kinder setzt sich in die Reifen. Sie sind die „Ohr“-Rang-Utans in ihren Käfigen. Die anderen Kinder stehen neben den Reifen. Sie sind die Zoobesucher. Wenn die Musik ertönt, begeben sich die Kinder auf einen Rundgang durch den „Affenzoo“. Die „Ohr“-Rang-Utans strecken den Besuchern ihre Ohren entgegen. Sobald die Musik aussetzt, sucht sich jedes Kind einen „Affen“ und schaut sich dessen Ohren genau an bzw. betastet sie vorsichtig. Wenn die Musik wieder eingeschaltet wird, spazieren die

[89] http://www.audacity.de (Stand Mai 2009). Dort finden Sie den kostenlosen, leicht zu bedienenden Audioeditor und -recorder für Windows, Mac OS X, GNU / Linux und andere Betriebssysteme.
[90] http://www.mec-rlp.de/termine/fortbildungen (Stand Mai 2009).

Besucher/innen weiter und „untersuchen“ beim nächsten Musikstopp andere Ohrenpaare. Nach einiger Zeit wird gewechselt: Die „Ohr“-Rang-Utans werden zu Besuchern und die Besucher zu „Ohr“-Rang Utans. Und: In einem anschließenden Gespräch fragen Sie nach, wie sich die Ohren (Ohrläppchen und Ohrmuscheln) in Form, Größe, Stellung, Farbe bei den verschiedenen Kindern unterscheiden.

Vertiefungsmöglichkeiten: Fotografieren Sie mit den Kindern verschiedene Ohrenpaare und gestalten Sie ein **„Ohr-Memo-Spiel“** mit verschiedenen Zuordnungen: Welches Ohr gehört zu welchem Kind? Welche Ohrenpaare gehören zusammen? Welches Ohrenpaar gehört zu welchem Tier? Oder laden Sie eine HNO-Ärztin / einen HNO-Arzt aus der Umgebung ein, der den Kindern Funktion und Bedeutung des Ohrs erklärt.

Was ist Schall?



a) Nehmen Sie einen Plastikbecher und einen Gummiring, den Sie über den Becher ziehen. Lassen Sie die Kinder nun an dem Gummi zupfen. Ändert sich das Geräusch, wenn der Becher näher ans Ohr gehalten wird?

b) Nehmen Sie einen Wecker (keinen digitalen Wecker, sondern einen, der tickt!) und stellen Sie diesen auf einen Holztisch. Die Kinder legen nun ihr Ohr auf die Tischplatte. Was hören sie? Ändert sich das Geräusch, wenn der Wecker nicht mehr direkt auf dem Holztisch, sondern auf einem Teller steht?

c) Schall lässt sich auch spüren: Ein prall aufgeblasener Luftballon wird mit beiden Händen umfasst. Wird nun laut gegen den Luftballon gerufen oder gebrummt, sind die Schwingungen an den Handflächen zu spüren.

So klingt die Welt



Bestimmt sind in Ihrer Einrichtung Kinder, die neben Deutsch eine weitere Sprache beherrschen. Überlegen Sie gemeinsam mit den Kindern einen kurzen Satz, z. B. „Heute ist ein schöner Tag.“ Wie klingt dieser Satz in den verschiedenen Sprachen? Wie viele unterschiedliche Sprachen sind in ihrer Einrichtung versammelt?

Variante: Einige klassische Bilderbücher sind in verschiedenen Sprachen erschienen – wie klingt „Lars, der kleine Eisbär“ auf türkisch, wie auf englisch? Bitten Sie eventuell eine Mutter oder einen Vater, ein Bilderbuch in der fremden Sprache vorzulesen und auf eine Kassette aufzunehmen, die sie abspielen können, oder regen Sie an, eine fremdsprachige Vorlesestunde durchzuführen.

Hören: Sinnliche Wahrnehmung und schöpferisches Gestalten



a) Lassen Sie die Kinder zu Musik malen: Leise und laute Klänge, hohe und tiefe Töne werden mit verschiedenen Farben und verschieden starkem Druck auf den Stift dargestellt.

b) Bewegungsspiel: Wenn die Musik leise spielt, gehen die Kinder ganz leise, wenn die Musik laut gespielt wird, dürfen die Kinder stampfen.

c) Hör-Luftballon-Karussell: Sie brauchen einige undurchsichtige (!) Luftballons und kleine Geräuschmaterialien (Reiskörner, Steinchen, etc.), mit denen die Luftballons gefüllt werden. Immer zwei Luftballone werden mit den gleichen Materialien gefüllt, aufgeblasen und an Stäbe gehängt. Wer genau hinhört, findet heraus, welche Luftballons den gleichen Inhalt haben!



Informieren Sie sich weiter:

- Auf den Ohrenspitzer-Seiten finden Sie im Internet unter www.ohrenspitzer.de viele weitere praktische Tipps, Ideen und Anregungen!

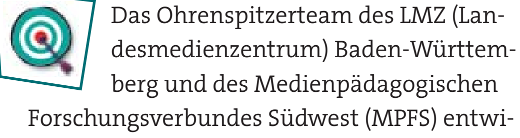
Autorin: Birgit Hock, Referentin Projekte Medienkompetenz, Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest MKFS



4b | Das Hörquiz – So viel Sprache steckt in Medien

Ohne Sprache gäbe es keine Medien. Radio, Fernsehen, Internet, Zeitung, Bücher sind Medien und haben viele Berührungspunkte miteinander. Sie sind gleichermaßen Mittel für Botschaften, dienen der Kommunikation, der Information und dem eigenen Ausdruck. Kinder lieben Medien – sie sind begeistert von den Bildern und Tönen und lieben die Figuren, ihre Helden und Heldinnen und entwickeln und gestalten in eigenen Medienprojekten und Rollenspielen die Geschichten um diese weiter. Regelmäßig tragen Kinder ihre Medienerlebnisse in die Kita und freuen sich über interessierte Zuhörer. Das Erspielen und Erzählen dient ihnen dazu, ihre Erlebnisse zu verarbeiten, Kontakt zu anderen zu finden und sich in neuen Rollen zu entdecken und zu erproben.

Ein interaktives Hörtraining auf CD-Rom[91]



Das Ohrenspitzerteam des LMZ (Landesmedienzentrum) Baden-Württemberg und des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (MPFS) entwickelte und programmierte das „Hörquiz". Das Gehör der Kinder soll für Geräusche, Laute und Klänge ihrer Umgebung geschult werden. Das Schulen der auditiven Wahrnehmung gilt als eine wichtige Vorstufe zum Schriftspracherwerb.



Sie benötigen:

- CD-Rom Hör-Quiz,
- Rechner mit Windows 95/98, XP oder Vista,
- preisgünstige Lautsprecherboxen oder Kopfhörer.

Das Quiz enthält vier verschiedene Spiele:

a) Das **„Hör-Memo-Spiel"** ähnelt dem klassischen Gedächtnis-Spiel. Hinter den Kärtchen verbergen sich allerdings keine Bilder, sondern Töne zu den Themenbereichen: Vogelstimmen, Musikinstrumente, Stadt, künstliche Töne.

b) Im Spiel **„Bewegte Geräusche"** müssen tonlosen Videosequenzen die passenden Tonspuren zugeordnet werden. Themen sind: Schritte auf verschiedenem Untergrund, Fahrzeuge, Wasser, Menschen.

c) Im Spiel **„Stimmen-Quiz"** sind gleiche Sätze in unterschiedlichen emotionalen Stimmungen zu hören. Die Bilder müssen den Sprechern zugeordnet werden, die die entsprechende emotionale Haltung in ihrer Mimik ausdrücken.

d) Im **„Klangraum"** bewegt man sich mit dem Mauszeiger in dunklen Räumen. So wird die Geräuschkulisse eines dunklen Raumes erforscht. Themen sind: Bad, Küche, Werkstatt, Bauernhof.

Zuerst öffnen Sie das Programm „Ohrenspitzer". Im nächsten Schritt hören Sie sich die Einführung an. Nun erproben Sie folgende Aufgaben: Bewegte Geräusche, Hör-Memory, Stimmenquiz, Klangraum. Beurteilen Sie abschließend die Eignung des Programms zum Einsatz in der Sprachförderung von Kindergartenkindern.

Weitere Varianten: Im Verlauf der Nutzung können Sie den Kindern Impulse geben. Lassen Sie Klänge, Geräusche von den Kindern variiert nachsprechen (z. B. flüstern, laut oder leise sprechen, lange und kurze Töne etc.). Dies dient der Stimmbildung. Vielleicht können hieraus auch kleine Geschichten entstehen. Der kreativen Nutzung sind keine Grenzen gesetzt.

Mit freundlicher Unterstützung des Autorenteams der Initiative Ohrenspitzer sowie der Autorin Daniele Darmstadt, Fachberatung für kommunale Kindertagesstätten, im Landkreis Mainz-Bingen.

[91] *http://www.ohrenspitzer.de/index.php?id=3312 (Stand Mai 2009).*



5 | Alles was Recht ist ...

Eigentlich ist das World Wide Web noch eine sehr „junge“ technische Revolution. Trotzdem ist es beinahe zur Selbstverständlichkeit geworden, per E-Mail miteinander zu kommunizieren, die Reise übers Web zu buchen oder online zu lernen. Selbst telefonieren kann man inzwischen über das Internet. Fast jede Schule hat ihre eigene Homepage, ebenso schon viele Kindertageseinrichtungen. Welche rechtlichen Aspekte sind wichtig? Was ist zu beachten, wenn Fotos oder Namen von Kindern im Web veröffentlicht werden sollen? Dürfen zum Beispiel von den Kindern erstellte Werke im Netz ausgestellt werden? Was muss zum Thema Kinder- und Jugendmedienschutz beachtet werden?

5a | Urheberrechte in der Kita-Arbeit

„Kindertagesstätte verhält sich vorbildlich im Umgang mit Urheber- und Bildrechten!“

Eine solche oder ähnliche Schlagzeile ist zwar erstrebenswert, wird aber in unserer auf Sensationslust ausgerichteten Medienlandschaft nie öffentlich thematisiert. Negative Schlagzeilen über Rechtsverstöße werden dagegen schnell aufgegriffen und weiterverfolgt. Die nachfolgenden Ausführungen zu den „Urheberrechten“ sowie zum „Recht am eigenen Bild“ sollen Ihnen helfen, dass Ihre wertvolle medienpädagogische Arbeit in der Kita immer nur im Sinne der positiven Schlagzeile Früchte trägt.

Urheberrechte

Das Urheberrecht ist dafür geschaffen, geistiges Eigentum zu schützen. Insofern ist es in seinem Schutzbereich dem materiellen Eigentumsrecht sehr ähnlich. Zum leichteren Verständnis soll deshalb ein Vergleichsbeispiel dienen. Sicherlich möchten Sie nicht, dass jemand Fremdes in Ihrem Garten ein Zelt aufschlägt und ohne Ihr Wissen und Ihrem Einverständnis übernachtet. Wenn Sie einen Campingplatz betreiben, dann möchten Sie auf jeden Fall eine Gebühr dafür haben. Fängt Ihr „Übernachtungsgast“ dann auch noch an, Ihren Garten umzugraben und Blumen zu pflanzen, also diesen Garten zu bearbeiten, dann möchten Sie zu Recht – auch wenn Ihnen diese Flora vielleicht sogar gefällt – doch zumindest vorher gefragt werden. Was hier im Eigentumsrecht als Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird, gilt natürlich auch beim geistigen Eigentum.

Nutzung fremder Werke nur mit Einwilligung

Dies bedeutet im Grundsatz: Wenn Sie ein fremdes Werk der Literatur, Wissenschaft oder Kunst (Buch, Musik, Bild, Foto, Film, Hörspiel, etc.) benutzen oder bearbeiten möchten, müssen Sie beim Rechteinhaber das Einverständnis einholen und / oder die Rechte finanziell – meist bei einer Verwertungsgesellschaft – abgelten. Sicherlich ist dabei nochmals eine Unterscheidung zwischen dem Gebrauch in einem nicht öffentlichen Bereich und einer „öffentlichen“ Nutzung zu treffen. Erwirbt beispielsweise die Kita eine Kinderfilm-DVD, kann diese innerhalb der Gruppenarbeit zur Vorführung gebracht oder die Filmgeschichte in diesem kleinen Kreis nachgespielt werden. Mit dem Kauf der DVD wurde aber nicht gleichzeitig das Recht erworben, den Film „öffentlich“ zu verwerten. Über dieses weitergehende Verwertungsrecht kann allein der Urheber und / oder Nutzungsberechtigte entscheiden. Daher setzt eine öffentliche Ausstrahlung oder ein Nachspielen

des Kinderfilms bei einem Sommerfest oder vergleichbaren öffentlichen Veranstaltungen der Einrichtung (Tag der offenen Tür, Elternabend, etc.) eine Einwilligung des Urhebers und / oder Filmverlages voraus, da dies urheberrechtlich als öffentliche Vorführung bzw. öffentliche Aufführung anzusehen ist.

Gleiches ist zu beachten, wenn Sie in Ihrer Kita:

- ein Buch abfilmen / abfotografieren oder als Vorlage für ein Videoprojekt / Trickfilmprojekt verwenden,
- nicht selbst komponierte Musiktitel zur Vertonung von Videoarbeiten oder Hörspielen benutzen,
- nicht selbst komponierte Musik bei öffentlichen Veranstaltungen vorspielen oder abspielen lassen,
- gekaufte Hörspiele oder aufgenommene TV-Sendungen / Hörspiele auf öffentlichen Veranstaltungen vorführen,
- fremde Werke (z. B. Grafiken, Bilder, Texte) auf eigenen Flyern, Prospekten o. ä. abdrucken,
- fremde Werke bei der Homepagegestaltung für den Webauftritt einbinden.

In allen genannten und vergleichbaren Fällen werden fremde Werke benutzt, um eigene Projekte zu realisieren. Um auf der sicheren Seite zu sein, sollten vorab die von Ihnen beabsichtigten Nutzungen mit den Rechteinhabern geklärt werden. Dabei ist die GEMA (Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte)[92] der richtige Ansprechpartner, wenn es um die Verwendung von nicht selbst komponierten oder nicht ausdrücklich als gemafrei gekennzeichneten Musikwerken geht. Es gibt auch die Möglichkeit, mit gemafreier Musik zu arbeiten. Diese ist in ihrer Anschaffung zwar mit höheren Kosten verbunden, kann dann aber uneingeschränkt benutzt werden. Anbieter finden Sie im Internet unter „gemafreie Musik“.

Freie Musiknutzung bei Ausstrahlungen im Offenen Kanal

Offene Kanäle (OK-TV) haben in Rheinland-Pfalz eine lange Tradition. Sie bieten als frei zugängliches unzensiertes Bürgerfernsehen Einzelpersonen und Gruppen und damit auch Ihnen mit Ihrer Kita die Möglichkeit, eigene Sendungen zur Ausstrahlung zu bringen und im Kabelfernsehen anzuschauen. Ein OK-TV ist in Rheinland-Pfalz an 25 Standorten vorhanden. Hinweise zu den Standorten finden Sie in „Erlebniswelt Medien“, Teil 5, Service. Wenn Sie Videoarbeiten oder Hörspiele mit den Kindern produzieren und im OK-TV ausstrahlen, hat dies den großen Vorteil, dass gerade auch gemapflichtige Musik, so z. B. die aktuellen Charttitel, verwendet werden können, ohne dass Sie sich um die Musikrechte kümmern müssen. Die Nutzung von Musik zur Produktion und Ausstrahlung von Sendebeiträgen im OK-TV ist über einen Pauschalvertrag zwischen den Landesmedienanstalten und den zuständigen Verwertungsgesellschaften abgegolten. Wird die fertige Produktion allerdings außerhalb des OK-TV (z. B. Sommerfest oder Elternabend) nochmals vorgeführt, werden dafür wieder GEMA-Gebühren fällig.

Auch Inhalte im Internet sind geschützt

Wenn Sie im Rahmen der Medienarbeit mit den Kindern Inhalte aus dem Internet herunterladen (Musik, Liedertexte, Noten, Bilder, Filme, Geschichten, etc.) gilt ebenso der Grundsatz, dass diese „fremden Werke“ urheberrechtlichen Schutz genießen und daher nicht ohne Einwilligung der Rechteinhaber genutzt werden dürfen. Im Internet sind aber auch jede Menge Inhalte zu finden, die ausdrücklich zur allgemeinen Nutzung freigegeben sind. Hinweise auf eine Nutzungsfreigabe finden Sie oft in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) oder bei



Kennzeichnung von Inhalten mit einem eingekreisten „CC“-Logo („creative commons“ Lizenz). Ein Klick auf dieses Logo verrät Ihnen sofort, in welchem Umfang Sie die Inhalte nutzen dürfen.

[92] *http://www.gema.de (Stand Mai 2009).*

5b | Recht am eigenen Bild

Foto- und Filmaufnahmen von Kindern nur mit Einwilligung der Eltern

Sicherlich können Sie sich eine Medienarbeit in der Kita ohne Film- und Fotoaufnahmen von Kindern kaum vorstellen. Kinder sind in aller Regel auch begeistert, mit Foto und Videokamera die Welt zu entdecken und sich selbst auf Bildern oder in Filmaufnahmen zu sehen. Mit der heutigen Digitaltechnik sind schnell ein paar Fotos für die Homepage der Kita oder für Bildercollagen, die ausgestellt oder in Dokumentationen festgehalten werden, gemacht. Kinder gestalten Videoprojekte, die dann auf Sommerfesten, Elternabenden oder sogar im OK-TV in Rheinland-Pfalz zur Ausstrahlung kommen. Allen diesen Aktivitäten gemeinsam ist der Umstand, dass Bilder von Kindern gespeichert, vervielfältigt und verbreitet werden. Im Gegensatz dazu besteht aus dem allgemeinen Persönlichkeitsrecht sowie dem Datenschutzrecht der Grundsatz, dass Bilder nur mit Einwilligung des Abgebildeten aufgenommen, verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden dürfen. Dieses Recht besteht natürlich auch für Kinder und wird jeweils von den Erziehungsberechtigten ausgeübt. Für Ihre tägliche Arbeit in der Kita bedeutet dies, dass Sie vor Foto- und Filmaufnahmen von Kindern unbedingt die Einwilligung der Eltern (bzw. Erziehungsberechtigten) eingeholt haben müssen. Dabei gilt die Regel, je größer der Betrachterkreis der Aufnahmen wird, desto konkreter müssen die Erziehungsberechtigten aufgeklärt werden. Die Verwendung von Kinderfotos für eine (weltweit einsehbare) Homepage erfordert daher eine konkret darauf bezogene Einwilligung.



Ausnahmsweise entbehrlich sind Einwilligungen, wenn Aufnahmen von Umzügen (z. B. Sommertags-Umzug oder St. Martins-Umzug) oder von anderen öffentlichen Veranstaltungen (Sommerfest) gemacht werden. Entscheidend dabei ist, dass die Abbildung der Veranstaltung im Vordergrund steht, nicht aber die Heraushebung einzelner Teilnehmer. Solche Aufnahmen können dann auch unproblematisch für Dokumentationen, Flyer oder die Homepage der Kita verwendet werden.

Lassen Sie sich nun trotz der aufgezeigten Problemfelder bitte nicht abschrecken, Ihre kreativen Ideen in medienpädagogische Projekte in Ihrer Kita umzusetzen, um den Kindern die in unserer Gesellschaft immer bedeutsamer werdende Medienkompetenz zu vermitteln. Für diese wertvolle Arbeit stehen Ihnen immer Lösungswege zur Verfügung, auch wenn sie manchmal etwas Mehraufwand bedeuten.



Informieren Sie sich weiter:

- „Erlaubt oder Verboten? Zur Herstellung, Verbreitung und Nutzung medialer Produkte im Kindergarten / in der pädagogischen Arbeit“ in: Pixel, Zoom und Mikrofon. Medienbildung in der Kita. Ein medienpraktisches Handbuch für Erzieher/-innen. Hrsg. Niedersächsische Landesmedienanstalt (NLM), 2008, Berlin, Seite 349-359.
- Gerstein, Hartmut: Rechtsfragen zu Foto- und Videoaufnahmen in Kindertagesstätten. Auch Kinder haben ein Recht am eigenen Bild. In: „Kita aktuell – Sonderausgabe Kita-Impuls“ Heft 1/2009, Wolters Kluwer (Hrsg.).
- www.gema.de
- www.irights.info
- „Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt! Urheber- und Persönlichkeitsrechte im Internet“ eine neue Broschüre zum Download unter www.klicksafe.de in Kooperation mit iRights.info.

Autor: Assessor jur. Gerd Pappenberger, Medienrechtsreferent bei der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz

Muster für Einverständniserklärung zur Teilnahme an einem Medienprojekt

Logo der Einrichtung

Hiermit erlaube ich, dass mein Kind

....

(Vorname, Name)

an dem Medienprojekt:

„Medienmix in der Kita – mit Spaß und Kreativität verschiedene Medien ausprobieren“

im Zeitraum .... teilnehmen darf.

Weiterhin erlaube ich, dass die im Rahmen des Projekts erstellten Video- und Audioaufnahmen bzw. Fotos bei projektbezogenen Veranstaltungen, bei Wettbewerben und / oder im Offenen Kanal ausgestrahlt / veröffentlicht sowie zur Öffentlichkeitsarbeit der Einrichtung (Internet, Presse etc.) in Zusammenhang mit dem Projekt unentgeltlich verwendet werden können. Eine kommerzielle Verwendung wird ausgeschlossen.

Unterschrift und Einverständnis der/des Erziehungsberechtigen:

....

Ort, Datum:

....